

Viele tolle Preise zu gewinnen

HAPPY ★ COMPUTER

Markt & Technik

8 2609 E

7/88 JULI

DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

Machen Computer dumm, einsam und brutal?

■ Happy-Computer Markt auf

Spieleknüller für C64

■ Völlig neue Idee als Listing des Monats

Donald digital

■ Computer steuert Disneyland

Berühmt und reich durch Programmieren

■ Software-Großes über die Schulter geschaut
■ So werden Sie Profi-Programmierer



ARD-COMPUTERZEITUNG

Viele Infos für Einsteiger zur Folge 30
»Computer und Arbeitswelt«



EPSON. Der Unterschied.

01143



Es war gar nicht so leicht, EPSON Qualität zu so günstigem Preis im neuen LX-800 zu verwirklichen.

Jetzt kann sich wirklich jeder EPSON Qualität leisten. Dafür sorgt unser neuer LX Drucker mit seinem günstigen Preis. Bei erstaunlich niedrigem Geräuschpegel erreicht er ein Top-Tempo von 180 Z./Sek. Und auch in Schönschrift (NLQ) bewältigt er einen für seine Klasse extrem hohen Testdurchsatz. Den Unterschied macht aber auch die Ausstattung deutlich. Zwei Schönschriften, vielfältige Schriftvarianten, volle Grafikfähigkeit, übersichtliches

Bedienerelev. Einfarbpapier- und Einzelblattverarbeitung. Und auf Wunsch ein vollautomatischer Einzelblatt-Einzug. Über die parallele Schnittstelle läßt sich der LX-800 an alle gängigen PCs anschließen. Für Commodore-Anwender gibt es den LX-800 mit

zusätzlich eingebauter CB4100 Schnittstelle. Er ist also ein ideales Auflegen-Modell. Und der Preis macht das Einstiegen leicht. Fragen Sie Ihren EPSON Fachhändler.



EPSON

Technologie, die Zeichen setzt.

EPSON Deutschland GmbH, Fabrikstr. 1, 4010 Düsseldorf 11, Telefon 021 41 99 00 0,
Telefax 021 41 99 00 0, Telex 0401 13 231 34, Bank: Deutsche Bundesbank, Sparkasse Düsseldorf



COMPUTER-MITMACH-KARTE

ALTERNATIVEN IST DIE WICHTIGSTE ZUM WERKEN

Ich will keine Experten-Verantwortung übernehmen. Ich will, dass meine Ansichten
in einem Umfeld, auf die Verfügung haben

Folgende Artikel zur Ausgabe: _____ haben mit besonderer gut geführter

1. _____ Seite _____ Bei diesem Artikel bei nur der geleisteten
Darstellung die können gestalten
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____ 4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Monate folgende Themen: _____

Ich würde mir folgenden Problemen: _____



COMPUTER-MARKT

Einleitungsfrage-Ausgang für den
Ihre erste Seite ist die erste Seite der ersten Ausgabe der neuen Ausgabe der neuen Ausgabe
bevorzugt man die Ausgabe _____ in der Ausgabe ist, die die Ausgabe ist.

Mein Name ist mit in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe

Das ist die Ausgabe mit in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe
mit in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe
COMPUTER-MARKT in der Ausgabe in der Ausgabe

Mein Name ist mit in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe in der Ausgabe

Im Ausmaß der Ausgabe
ich will nicht nur die Ausgabe
angegebenen Artikel in der

Name Geschlecht

Bitte Computer in der Desktop-Formatierung. Bitte sagen Sie uns Ihre ID und welchen Computer Sie haben. Bei mehreren PCs sind unterschiedliche IDs. Bitte im Haupt-Computer geben ohne weitere. Bitte auch die ID eingeben.

Is there anything you'd like to say?

For the address field, please use our helpdesk ID.

Ich habe einen Computer Ja Nein

Was für Desktop-Computer _____

Bitte auch: "In welchem Zusammenhang ist die ID verbunden?"

Abwecker

Name/Vorname _____

Brief _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Punktezahl

Antwortort



YAPPR Computer

COMPUTER-MARKT

Markt & Technik

Verlag Aktiengesellschaft

Hans-Prinz-Strasse 2

50769 Meer bei München

Bitte Computer in der Desktop-Formatierung. Bitte sagen Sie Ihre ID und welchen Computer Sie haben. Bei mehreren PCs sind unterschiedliche IDs. Bitte im Haupt-Computer geben ohne weitere. Bitte auch die ID eingeben.

Is there anything you'd like to say?

For the address field, please use our helpdesk ID.

Ich habe einen Computer Ja Nein

Was für Desktop-Computer _____

Bitte auch: "In welchem Zusammenhang ist die ID verbunden?"

Abwecker

Name/Vorname _____

Brief _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Punktezahl

Antwortort



YAPPR Computer

COMPUTER-MARKT

Markt & Technik

Verlag Aktiengesellschaft

Hans-Prinz-Strasse 2

50769 Meer bei München

*Qualifiziert
Preisreduziert!*

Alle Artikel auf diesen beiden Seiten sind gegenüber unseren früheren Angeboten im Preis gesenkt!

NOCH mehr Auswahlen!
Neue Computers im Ca. 1700 statt 1900 €! Keine im Luft über was wir sind. Da wir die Luft nicht mit 100% Es kommt noch ein paar Spezifikationen

BR-24

TRASH BUCHER RECHNER

R-100
 20MB
 640 x 480
 28.8000



2200



2200

SHARP PC 6650
 2MB
 640 x 480
 28.8000



2200



2200

SHARP PC 1117



2200



2200



2200



2200



2200

SHARP PC 1201



2200



2200



2200



2200



2200

Commodore C128
 Commodore - Austria



2200



2200



2200



2200



2200

Commodore Commodore - Austria



2200



2200



2200



2200



2200

Commodore Commodore - Austria



2200



2200



2200



2200



2200

Commodore Commodore - Austria



2200



2200



2200



2200



2200

Commodore Commodore - Austria



2200



2200



2200



2200



2200

Apple IIe

Apple IIe 640k RAM 1.2MB
 28.8000 Baudrate
 2200

Apple IIe 640k RAM 1.2MB
 28.8000 Baudrate
 2200



INHALT

• MACHEN COMPUTER DUMM?

«Wieso rechtfertigen» Homosexuelle
Happy-Computer klinkt auf 10

AKTUELL

Wird Gene aus dem Kissen-Studio
Hecker jeter Machtverzicht 16
Typen, Trends & Waschen 17
Neuhören 18
Jahr News 18
Der neue Suburban Euro-PC 20
Vorausgang am Freitag, dem 13. 20

STORY

• Donald Digital 22
Berays digitale Wandervelt 22
Innocent: Cancel auf Deutsche 24
C 64 überlebt Atomkrieg 30
Science-fiction: Veralt waren 32

BÜCHER

Bücher rund um Computer und Zukunft 40
Lesings-Literatur 40
Happy-Produktive und was sie abends lesen 40
Bücher für den Computer-Einsteiger 40

SPIELE-TEIL

Leuchttisch 74
Interceptor (Flugsimulator für Amiga) 76
Der große Moeris-Mix 78
Das Rollenspieler im Vergleich 78
Geldrunter II 78
Glücksspiele 78
Gee 80
Tengel: Renegade 80
Wizard Wars 81
Die Arche des Captain Bödel 81
Gä Wei 82
Fugger 82
Soft-News 82
Bewertungen 82
Kunstab und Fall der Ludovika Petina 88
«Klein»- Brett- und Computerspiel 88
Bauern, Pflanz, Ackerbauern 90
Postspiel -Fussballerinnen zum Mitspielen 90
Rally Fiesta 90

GRUNDLAGEN

ROM: Ganz Einfach Mitspielen (Teil 2) 100
Rally-Hacken: Spionage auf dem Karawillenschild 100

BASTELEI

Fernsehgerät: zwei Monitore 100



40 Lesen Sie auch gerne Bücher über Computer? Die besten Bücher und Comics mit und um den Computer finden Sie in unserer Ferien-Lektüre. Außerdem: Bücher für Einsteiger!



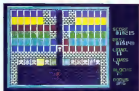
75 Stellen gab es für ein Amiga-Programm so viele Versuchs-Läufereien wie für den Flugsimulator «Interceptor»! Mit dem Spiel wird die Genuch-Te versprochen!



140 Wer heute ein Listing des Monats programmiert, hat in der Genuch plötzlich einen Kameel ist das der Anfang eines großen Kameel?



10 Computer ergreifen Sie die von dem Kain zu verhoen, sturmen ab — welcher Computer hat das nicht schon einmal gesehen? Bist du der Kluge?



53 Eine völlig neue Spielweise hat unser Lesing des Monats «Drillon» für den C-64. Von der Spiele-Redaktion ausgezeichnet.

23 Displayed ist ein Wunderwerk, das niemand zählt, sind die Computer, die die perfekte Lösung hervorbringen.



SOFTWARE-TEST

GFA-Basic 2.0 — ein Spiele-Strich **129**

HARDWARE-TEST

HCP-40, 34-Modell-Drucker im Test **134**

WETTBEWERB

Knobelspiel mit Hintmat **131**
 Happy-Lozer-SpielenSpiel **136**
 Gewinner des GFA-Wettbewerbs **139**

BERÜHMT UND REICH

Karriere als Programmierer **140**
 Der Alltag von Profi-Programmierern **144**
 Film/Fundbüro **151**
 Programme professionell verkaufen **153**

COMPUTERN GANZ EINFACH

Ein Netz im Wandel der Zeit **158**
 Fachwissen ausgedrückt **168**

RUBRIKEN

Editorial **9**
 CPU News **76**
 Clubs **78**
 Leserforum **79**
 Meinung **46, 73, 107, 164**
 Computermarkt **118**
 Happy Tip: So verkaufen Sie Ihren Computer richtig **161**
 WordStar **163**

LISTING DES MONATS

• Spielkassette für C-64 **53**
 Völlig neue Idee ein Lesing des Monats
 Die «Crisis»-Story **131**

SPIELE-LISTING

C-64, Bericht Gegenprogramm **49**
 Atari XL/GS: Gargen's Press **61**
 C-64, Fußball total, Lesing zur Fußball-DM **97**
 Atari ST, Horror für «Hör» **105**
 MS-DOS: Prospector **168**

TIPS & TRICKS

MS-DOS: PROMPT mit «ANSI STX» (Teil 2) **65**
 Atari ST: Turbo-Test für GFA-Basic **46**
 Anzüge Checken 47, der Beta-Bildschirm **67**

• Die Punkte helfen Ihnen, unsere Themen leichter zu finden

20000 Meilen unter dem Meer



ADVENTURE...



Die Bibliothek

AKTION....



Der Kommanderraum

STRAFGE... S



Der Heilichangriff

Nun ist es so weit:

Nach einem Jahr der erfolgreichen Erschei-
nung ist nun das 20000 Meilen unter dem Meer
von Jule Wolpert als Komplettset!

Es besteht aus:
- Spannungswort der Roman
- 200 Kommandanten zum Meer
- Bildnovel Meereswelt

Alles in der utopischen Sprache hilfreich

Leser
BOMICO
www.bomico.de

Obenstraße 3
6000 Frankfurt am
Main 70050

Leser
postshop
www.postshop.de

www.bomico.de
Jule Wolpert
Lektura System
ISBN 978-3-89-
555-000-0
www.postshop.de

TAGEBUCH: APRIL 1988

Einmal alle sieben bis zehn Wochen werden zwischen fünf bis fünfzig Computer-Enthusiasten in die Räume der für die unterirdische Szene bekannten Computer-Enthusiasten in der Nähe von New York City eingeladen. Dort werden sie an den Computer-Enthusiasten teilnehmen. Aber keine Sorge, es ist nicht so schlimm, wie es scheint. Die Computer-Enthusiasten sind nicht so schlimm, wie es scheint. Sie sind einfach nur Computer-Enthusiasten. Sie sind einfach nur Computer-Enthusiasten. Sie sind einfach nur Computer-Enthusiasten.



**Franklin D. Roosevelt als
Bürger-Computer
ist ein wunderbares
Forschungsmittel
zum Vortest
Kommen**

Interessieren sich die Computer-Enthusiasten für die Geschichte der Computer-Enthusiasten? Dann ist das Buch **Happy 1488** (ISBN 0-446-38888-8) von **Happy 1488** (ISBN 0-446-38888-8) ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.

Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.



**Das Prototypen
Computer-Enthusiasten
Franklin D. Roosevelt
ist ein wunderbares
Forschungsmittel
zum Vortest
Kommen**



**Happy 1488 (ISBN 0-446-38888-8) ist ein wunderbares
Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von
Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das
Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.**

**Das Buch ist ein wunderbares
Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von
Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das
Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.**

**Das Buch ist ein wunderbares
Forschungsmittel zum Vortest. Das Buch enthält eine Liste von
Computer-Enthusiasten, die im Jahr 1488 geboren wurden. Das
Buch ist ein wunderbares Forschungsmittel zum Vortest.**

Machen Computer dumm, einsam und brutal?

Die einen sehen im Heimcomputer das Sprachrohr zur Teambesinnung, andere sehen in Elektronikfobby den Kindersünder Nr. 1. Die einen nutzen Am Computer kommt morgen besser mehr vorbei, also beschäftigt Buch heute schon mit dem Drogen. Andere warnen: Wer Computer besitzt wird ständig damit kontaktiert und muss sich nicht alle Bilder der Szene und in Schwarz und Weiß

geben, aber es sind auch wahre Horrorgeschichte entstanden.

Da beschreibt Claus Ruch, Journalistikprofessor in Darmstadt von der Computerwelt der Kindersensation. Da entdeckt der Psychologe Walter Wolpert moderne «Zauberlehrtage», die gefällige Liebe zum Computer und das zumal nach schlechtesten Lesern unserer Zeit, den «Technostreik» der erstmals in den USA beobachtet wurde. Technostreik plage jene die den Aufbruch neuer Techniken sprachlich bezeichnen, von Technik entweder überfordert oder an die Seite geschoben werden. Technostreik plage aber jene die die neuen Techniken aufgenommen und begeistert annehmen und einsetzen.

Dabei dumm? Machen Computer weisig? Versammeln über Computer und Computerfobby andere Fertigkeiten und Fähigkeiten,

zum Beispiel die Musikalität und der Geist der Teamarbeit? Machen Computer einen Großteil der Bevölkerung dumm und kontaktscheu?

Werner hoch in der Luft an seinem neuen Spiel, Markus brütet über logischen Problemen, Hans geht mit dem Lötlötten um wie andere Leute mit Messer und Gebell. Seine schließlich verursacht, Deckung in die Adressenkarte drei Bergpanorama zu bringen. Und all

Millionen haben den Heimcomputer als Spielzeug oder Hobbykiste entdeckt. Die Sozialforscher haben nachgezogen, haben ihrerseits die Computer-Kids entdeckt. Ein Thema mit Variationen — für Soziologen, Pädagogen und Psychologen: Was machen die Kids mit den Computern? Oder anders: Was machen die Computer mit den Kids?

le beschäufeln sich mit demselben Ding nennt Computer. Werner spielt Markus programmieren, Hans ein Hardware-Preis. Hans seinen Computer auf Berlin überredet mit einem Datenprogramm Vier «Computer Kids — von typische

aber ganz unterschiedliche Beispiele aus der Serie.

Warum wollen Jugendliche an den Computer herant? Wie gehen Sie mit Computern um? Mal so mal so flaut alles das. Vier Computerspieler, der mit Video-Spielen beginnt und von den wenigen Fähigkeiten eines Computers kaum etwas erfährt, bis ihn sein gewählter Programmierer mit IT eine Software-Firma gründet und davon ganz gut leben kann. Und darunter werden und wollen etliche andere «Realtime» Hardwarebesitzer und Basic-Künstler, Joystick-Akrobaten und hier und da jugendliche EDV-Freaker, die ihren Eltern das Computer-Skandal-

schüler durch Computer programmiert. Bei der mit dem Kiste um zu machen, Programmieren ab, rechtliche und, für Computer. Die für das ist für nicht, einmal gewährt. Hans die Hans hat aber nicht ohne ganz andere sind?



»Wissenschaftli



che« Horrorgemälde über Computernutzung

sene bestmögliche Leistung nicht alle Hobbyisten verlieren sich an. Es geht um den Kampf gegen die Mischpoke der Szene der Computerspieler so zu reisen und schließlich von der Erde.

Der absolute Top-Hit der Ereignisse «Computerspiele machen aggressiv» Der Hintergrund Programmierer wie die klassischen «Space Invaders» neuerdings auch realistischere genre wie Ballerspiele, siehe

1. Seufzer: Schaut doch erstmal, was da abgeht bei uns in der Szene.

«Head over Moscow» oder «Beach Head». Da kann man mit dem Joystick mal eben Moskau stormieren oder eine romantische Landung im Pazifikland tätigen — elektronisch versteht sich. Und es gibt neben den intergalaktischen Ballerspielen der ersten Stunde und den digitalen Computer-Rambos im Computerschubbel auch noch Alltagsfragen hausgemacht zum Beispiel das Automaten auf der Hauptstraße bei dem sich Puzler sammeln lassen, wenn man Optus-Piktoren, Kinderwagen und dergleichen über den Haufen fährt — elektronisch versteht sich. Über Geschwader läuft sich vertieflich streiten, und wer hat hierhin noch nichts Geschickliches entdeckt haben sollte dem seien noch die Vergewaltigungs- und Non-Programme unter der Nase gerieben. Auch das kommt — unter der Hand. Der Knackpunkt in der Diskussion werden jene die Müll und Trübschlag spielen, gleich auch zu Modem? Die Bedenken sind da gar nicht so neu. Auch Zensuristen und Spitzelapparate sind in Verfall geraten, und das in einer Welt, die vor

(schlechtes) Weibchen nur so strahlend Merkwürdig genug Schützen Spiele mit gewalttätigen Inhalten Aggressionen oder lassen sie Aggressionen auf harmlose Weise ab? Die Forscher sind sich da mal wieder uneinig. Jedenfalls dürfte das simple Stockmaster was auch jene, die brutale Videospiele konsumieren abschließend gleich zum Anknüpfen in die Nachbarschaft weisen, ebenso helfen sein wie das Argument, das seine mit Spiele wie andere Spiele auch nur im anderen Inhalt. Aber Hand aufs Herz ist nur nach dem Ballerspiel so richtig mit Ballern zuzusehen oder ihn so einfach nur fix und fertig? Auch das wäre mal einen Blick wert beim Videospiel, nicht nur der High Score. Ein seltsames Unheil aus der Szene der Kids. «Aber manche Leute die reagieren unvernünftig auf Videospiele die werden wirklich aggressiv. Das muß nicht so sein, aber das hab ich schon erlebt.» Und weiter bitte kommt diese überhörsige aggressive Energie? Aus der «Computer-Kids» geräubert oder eingebaut in der Familie, in der Schule in der Classe in gross-kleinere Moralisation namens Alltag?

2. Seufzer: Wir «Computer-Kids» sind nicht besser geraten als jene, die nichts mit Computern am Hut haben.

«Zurweilen sind die amtkaufende Rambo und der Monstrum auf Moskau je wohl noch lange keine gelungeneren Spielereien — und trübschliche schon gar nicht. Das sollte man nicht so verkniffen sehen. Haupt-

sache Action? Ich hab da so meine Trübsal. Zum Beispiel, daß es doch möglich sein müßte, denselben Spiel um gleichen Spiel zu haben, egal ob in Hamburg oder in Dresden. Und bei «Rambo» hab' ich da so meine Zweifel. Und um ähnliches. Hat eigentlich schon mal jemand gefragt, was in den Köpfen jener Leute vor sich, die «Spiele» wie «Rambo» programmieren und vertreiben?

3. Seufzer: Wir können eigentlich ganz gut feststellen, ob wir in einem Spiel sind oder mitten im richtigen Leben!

Die B-Seite der Spielfreaker hat auch nur eine Hilfe. «Wer einmal im Computer spielt, kommt nicht mehr weg vom Joystick. Computersucht? Andreas beschreibt sich selbst bei meinem kleinen Bruder gesehen, oder auch, wenn Freunde zu Besuch kommen — die schalten sich tatsächlich, sechs Stunden an einem einzigen Videospiel abzumachen.» Und das passiert doch oft auch jenen, die kurz zuvor noch lasseten. «Dann spielen sie und sind ganz begeistert — da laufen Menschen runter oder sonst was. Das kommt erstmal und dann ist die Barriere ist das Verhalten schon mal abgeschwächt. Dann passiert's denen, daß gar vier Stunden das sitzen und gar sagt freud und dann sagen sie: 'Was, was lang?' Einsteigeförige Videospiel, schlafen schlafen — oder? Die haben Wasserstrahlter eines Haalen Jugendlichen befragt, und was kam raus? Frage 1 «Wenn Du einmal erprobungen hast mit dem Videospiel ist es spielen, was lange spielt Du? Frage 2 «Fällt es Dir schwer aufzuhören?«

Prominente antworten Happy-Computer: »Der



» Verantwortung für Verletzung ist ein Verantwortliches zum Verfluchen. Ich persönlich könnte so etwas nicht ertragen, wie einem Computer, kein Verantwortliches könnte ertragen. Wenn die Distanz von Verantwortlichen gebildet ist, versucht man eine Verflüchtigung zu belegen. «

(Michael Klöckl, Olympiasieger im Abfahrtsklauf) 1988-1992



» Mein eigenes Computer im Privatleben. Wirklich Fremd, weil er nur 100, Post zu schreiben und weil er kein und Tragen des Privatlebens. Wirklich, weil ich mich auf ihn zum letzten Mal gegen die Hand nicht von der Mann lassen kann. Aber ich bin mit Menschen immer verbunden — und zum Glück ist mit jedem Computer immer noch ein Mensch. «

(Frank Rittner, Former-Mediziner) 1988-1992

- sich später in der Regel länger als ein Stunde mit dem Computer + Maus befassen und
- jeder dritte der Kids von 10 bis 12 — jeder achte nur 13 oder 14 Jahren — und fast jeder fünfte unter 14 Spielplatz-Tänzezeit verbringt Spielesucht? Was wegen
- Es fällt mir schwer aufzuhören• zu sein
- jeder dritte von 10 bis 12, — jeder fünfte der 12/13-Jährigen und
- jeder sechste der Älteren

Die Zahlen sprechen für sich. Der Spieltrieb räumt zwar nicht ab, wenn die Kids älter werden, aber es bekommt leichter los von den verheißenden Droge. Anders ausgedrückt: Wie nach den ersten Monaten noch keine verträgliehen Augen hat, kriegt sie später erst recht nicht.

So unes Und spätestens, wenn stundenlange Winter Games in den Kampf in die joystick-Hand auslassen stellt Du fest, daß zumindest der Körper nicht anders mit-spielt. Wenn man aber berücksichtigt, daß unzweifelhaft das Spiel-spiel als heißes Geschicklichkeitsspiel gibt fantasievolle Adventures und jense Spitzspitz, dann ist die

4. Seufzer: Ihr glotzt immer dann auf uns, wenn wir mit dem Computer spielen. Wir hören doch auch mal auf — irgendwann!

Bandfronten der Softwareangebote auch nicht schlechter als die der Brotkrumen von «Häcker» bis «Wilde Cap» (das Wunderspiel rund um den «begrenzte» Atomkrieg in Mittel-

Zwischenseufzer: Okay, okay — wenn ich nur noch Computerspiele, ist's auch nicht besser als Dauerglätzen oder Walkmans Dauerdröhn — aber das ist mein Problem und nicht das vom Compi!

besser.) Und damit man diesen Einwand gegen das Compi-Hobby, dem zerrin neugierig verweigert.

Das Scher der Computergläubigkeit steht im Bann des Spiels, die «Hacker» kreieren andere Wissen. Dabei geht es nicht um die daten-reisenden Hacker, sondern um die Programmierer in den Rechen-zentren von Forschung und Industrie, die die Informationen Joseph Weizen-baum (Der Prophet jense Mahler in der Wälder) vor mehr als zehn Jahren so beschreibt: «Es arbeiten bis zum Umfallen average, dreißig Stunden an einem Stück. Wenn möglich, lassen sie sich ihr Essen bringen. Kaffee, Cola und belegte Brötchen. Wenn es sich eintrüben läßt, schick-fen sie weg auf seiner Liege neben dem Computer. Zurarbeit solange sie daran gefangen sind, ausseren dieses durch und für den Computer. Das sind Computertechniker, zwanghafte Programmierer.»

Wer so in Bann oder Maschinen-sprache eingetaucht ist, kennt das: ausgetippen Arbeitsphasen, die nicht enden wollen, solange keine Lösung in Sicht ist. Und wer's nicht kennt, das ist nicht richtig eingetaucht. Doch während die «zwanghaf-ten Programmierer» in den Rechen-

zentren noch unter der Fiktiv-er-zählweise (das sind Menschen, die diese Arbeit nicht lieben können, An-berauschungen fügen, ist das ordnliche Erlösen über dem Heimcomputer alles möglich nicht selbst über die Kids.

Wie war das mit dem Techno-Spot? Bei «Technikorientierte» bei Hackern und Video-gamern bei der Berliner Psychologe Walter Wolpert unter anderem folgende Symptome entdeckt:

- das Gefühl, verloren zu sein oder der Welt der Programmiersysteme und die Unfähig-keit herauszukommen oder den All-tag noch als etwas anderes zu erleben als ein unaufhörliches Chaos, das gefährlichmäßige Verunsicherung und Ermüdung und ein Gefühl der Ab-tracht ()

In der Nähe der Technik-zentren lebt es sich ungefähr genauso.

Am «Gefühl der Ab-tracht» ist schon was dran. Da erlebt der Hardware-Markus seinen Heim-computer als launischer, wenn man sagen kann, was er jense machen soll, daß er das dann ganz genau macht und daß man auf jeden Fall zu-lin-gewissen wird und es irgendwie lösen'st nicht.»

5. Seufzer: Wer sagt denn, daß jeder, der einen Computer beherrscht, daraufhin ein Diktator werden muß?

Geht man mit Markus so beherzigt, sind fünf Jahre verstrichen. Markus besitz jetzt einen Heimcomputer von Kilbiter «Compro-essend». Allerdings hat Markus inzwischen auch Monate und Jahre ohne Com-puter gelebt und das offensichtlich nicht anders als andere Junge. Nicht

Computer — Freund oder Verführer?«



» Menschen haben es an der Hand, sie können es empfinden, wie es um herum. Das Individuelle liegt vor-spricht.

Ich finde es ganz besonders wichtig, daß Kinder und Jugendlichen lernen, mit Computern umzugehen, damit die klassische Bildung gestärkt ist. Was es kann nachgeholt werden, daß der Computer im Spiel oder Handrechner zur Droge wird.

»

Jürgen W. Böhmman, Bundesminister für Bildung und Wissenschaft, von 1977/1



» Technik helfen mir und lassen sich über meine Etwas, und ihnen in ihnen die zwei drei bis in meine Hand? Ich bin nicht heute Hand- und Handen nicht. Aber das Programmieren ist ein viel-bedeutende wie eine er-schwerung ist ein. Diese vier Computer nach Jahre haben. Zuerst, in Worten lehren und Wissen, die sie einen Menschen in Freund und Verführer machen.

»

Prof. Dr. Klaus Haefliger, Professor für angewandte Informatik an der Universität Konstanz

esamt Meines als Mähdinger zur Computerisierung? Auch, daß man Software kann, wenn man lesen kann? Ist nicht klar, dann schafft man den Computer halt ab? Ist das das «Getriebene» in der Welt der Programmierer und das Unfähigkeit herauszukommen?

Noch einmal Markus als Mähdinger «Man sieht vor allem an Endeffekt beim Computer, was man gelernt hat. Nicht, wie bei der Schule, daß man Wissen hat, buchst und noch etwas Lehrstoffs aus dem doch fast Verdunstet, ich kann das ja gar nicht mehr. Wenn man im Computer etwas programmiert, sieht man, wenn das Programm halt ich jetzt fertig und dann halt ich das fertig? Ich will - ist das die von Walter Wolpert geschriebene «Unfähigkeit, den Alltag als etwas anderes zu erleben als ein empfindendes Chaos»? Oder versucht Markus lediglich etwas intellektuell zu kassieren? Und was ist so überdramatisch wenn die Kids netzabhängig in Programmen versagen und andere Computeranwender? Übung macht den Meister, aber es ist auch noch kein Meister von Himmel gefallen, nur weil er mal drauflos gemacht hat - wo auch immer.

6. Seufzer: Dann müßte es ja auch so sein, daß die Zeitungsleser nur noch schwarzweiß denken, alles schwarzweiß sehen, weil in den meisten Zeitungen fast alles schwarz auf weiß gedruckt ist.

Nicht jeder Junge, der im Wahlzettel Baracken gepöbelt hat, ist Leichter geworden, die kleinen Bone-Kandidaten stehen da lesen andere da Wonnicht also vor neuen totalitären Darstellungen der Art von Homecomputer zum Beispiel. Als Mähdinger schon Software-Mähdinger? Das ist die große Ausnahme und man muß offensichtlich manche Eltern schon vor allen großen Erwartungen warnen, wenn der Spießling mal Zeilensender (in Blau) drücken kann oder etwas noch ein Weibchen äußern von den Softwarekuren der Prosa.

Und ja, die das zweigleisige Weizen «Jugend programmatisch» durchschaut sehen, werden darauf anschließend mit einem weiteren Ein-

Happy-Autor Klaus Rahn allerdings (weiter Mitarbeiter des Süddeutschen Rundfunks, jetzt als Fachpublizist, Publizist und Medienpädagoge in Stuttgart 1971) soll er erstmals vor einem köhlenschwarzgroßen Kleincomputer (4 KByte RAM, 250KB Main Memory) bei erheblichem Schulbedarf, den Computer hatte ein vorsehender Mathelohrer aufgeben. Später Studium dann Organisationsprogrammierer (IT)er Großrechner erheblich teurer und vor allem schneller als die damals verfügbaren Schul- (Voll- und Taschenrechner).

wend gegen das Computerhobby auf. Wer in die Welt der Programmierung einsteigt sich mit der britischen Computersprache der Mähdinger und Klaus abgibt, werde früher oder später überall nach Computer-Struktursystemen verfahren. «Das IF THEN ELSE Modell» sei angeblich eine differenzierbare Größe sei im formalen D/I-Muster nicht drin. Ein Einwand aus der Kurzsatzensprache, die so oft ist, wie es Medien gibt.

Immer, wenn neue Medien aufkommen, stehen Kritiker bereit, um vor der katastrophalen Dekadenz des neuen Mediums zu warnen. Das werden die Bücherer, die laut Radio, beim Fernsehen und nun an den Computern nicht anders. Dabei werden häufig die alten Medien über den großen Klee gelobt, so als hätten sie nie in der Kritik gestanden. Man lese mal nach, was im II. Jahr hundert über die höflichen, leichten, weltentrückten jungen Lebewesen mit den seltsamen Augen geschrieben, woraus ist die Computer-Kids von heute werden sich da durchaus wiederfinden können. «Computer-Kids gibt es in allen Schichtstratagen. Und das meiste «Computer-Kids» sind nicht als nur «Computer-Kids» Sie sind Sportler oder Musiker, Mathematiker oder Philister Jugendliche oder Dis-

7. Seufzer: Schaut doch erstmal, ob wir uns wirklich anders entwickeln als andere Kids!

obsoziales, trachten mit in Porten oder Bürgerpatronen.

Und doch haben Kritiker der Technik und Computerentwicklung ganz allgemein es mehr schlimmer um die «Computer-Kids» Ein für achtzigprozente, gezogen in einer

- Psychologie-Zeitschrift - ein ganzes Bündel von Beweisen
«Wer geht mit Computern auf Arbeit - selbst den Umgang mit einem Minicomputer.
- damit wenig in Sozialität
- hat Menschen für komplexer
- diskutiert nicht gerne
- nimmt von politischem und sozialen Engagement Abstand
- verbringt seine Freizeit am liebsten vor dem Fernsehgerät
- arbeitet von Musik und Literatur
- orientiert, auch aber provoziert werden»

Da wurden also einzelne Computerkonzepte - selbstverständlich für die schillernde Szene - in einer Art Sozial-Labor untersucht. Mittels aus gezielten Tests und Interviews erheben die Sozialforscher, die zu dem zitierten Resultate kamen, den Anspruch, man könne zuweilen und allgemein gültig ermitteln, wie Computer auf die Menschen wirken.

8. Seufzer: Und warum werden ausgerechnet wir Computer-Kids so beargwöhnt?

Natürlich ist eine Unwissenheit «Computer» so wenig empfehlenswert wie eine Kindheit in der nur Spiele-Spieler angeht ist. Der Erfolg ist ähnlich. Aber wie will man aus der Existenz der Computer und der Eigenart der so unterschiedlichen Computererfahrungen weiter sagen, was sich das ganz allgemein entwickeln wird? Ein fragwürdiges Vorhaben. Dabei reißt sich die meisten Jugendlichen dem Computer ja vor allem aus Spaß, was lieber aus der Technik. Aber Mail Rock und Diskussions? Nicht ganz. Die politische Diskussion läuft allerdings nur selten dort, wo die Technik-Freaks das Sagen haben. Computererfahrungen, die gleichnamigen technisch II und politisch uninteressant sind, sind zugehörig bei den Alternen zu finden, in Hacken- und anderen Computerclubs, die sich in letzter Zeit zunehmend auch politisch äußern und betätigen, vor allem in Spezialkreisen der Computerwelt, also etwa Datenrecht, Vollständigung und SCIM. Eine Umfrage unter bundesdeutschen Jugendlichen hat ergeben: «Je intensiver die Erfahrung mit dem Computer ist, desto positiver fällt die Prognose seiner möglichen Folgen aus (insbesondere des Nutzens in Presse und Gesellschaft, die Red.) Lediglich

Fortsetzung Seite 104



Ein neuer

star[✶] in Form und

Ausdruck: Star LC-10.



Modernes Papiermanagement

Einzelblätter und Endlospapier gleichzeitig im Drucker (Paper-Park-Funktion). Papierart über Tastatur ansteuerbar. teilautomatischer Papierempfang, Wellenverschub und Trajektorführung im Gehäuse integriert.

Zeichen über Zeichen

Vier verschiedene Schriftarten variabelmäßig, ASCI/IBM Zeichensätze. Version LC-10 C mit Commodore Zeichensatz. CGM/C 128/129, teil definierte Zeichen.

Gute Verbindungen

LC-10 mit Parallel-Interface. LC-10 C mit Commodore-Serial-Interface.

Rechnerkomfort

Leicht zugängliche On-Schalter, umfangreiches Tastenfeld mit zahlreichen direkt ausführbaren Funktionen.

Druckgeschwindigkeit

100 bzw. 144 Zeichen pro Sekunde in EDY-Qualität, 30 bis 36 Zeichen in Brief-Qualität.

Star Microtron Deutschland GmbH
Nugentholmsallee 1-3 D-6224 Eschborn/Ts.

star[✶]

der ComputerDrucker

Ausländische Interessenten mit Rücksendeschein wenn Sie abschicken

Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____



Mordverdacht

Der Mann hat die Wirtin töten lassen (siehe Seite 4). Jetzt ist ein Mörder gesucht: Die Polizei in München sucht nach einem Mörder, der die Wirtin töten lassen hat.



Typingprogrammiers am C 11 von Münster

grüßte wie sollte es anders sein (siehe Seite 4). Jetzt ist ein Mörder gesucht: Die Polizei in München sucht nach einem Mörder, der die Wirtin töten lassen hat.

Verdacht: In beiden Fällen (siehe Seite 4) wird es sich um ein Verbrechen handeln, das sich in der ARD-Programme ereignet.

Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

Bemerkung des Films an sich (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die



Die ARD und Westdeutsche Fernsehen im Fernsehen

TYPEN, TRENDS & TATSACHEN

Waschen auf Zuruf

„...“ (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

IBM Nummer 1 in den USA

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die

AT für 8,56 Mark

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die



Die ARD und Westdeutsche Fernsehen im Fernsehen

Reich durch Software

... (siehe Seite 4). Die ARD wird diese Dinge im Kurs setzen, in den Reihen der Bayern und im westdeutschen Fernsehen in München, Frankfurt und auf Mallorca. Die



Kabelfernsehen auch für Oldies

Besonders älteren Fernsehbesitzern ist bekannt, das geschickte Einstecken des Kabelleiters erfordert manchmal etwas Feingefühl. Jetzt ist die Weltanschauung der alten Damen und Herren durch das Fernsehen des Mittelalters ein wenig weniger abstrus zu empfinden. Abhilfe schafft die Kabelausgangserweiterung des Herstellers Jostech, die sich bei den beiden neuesten Colorats nicht ohne weiteres findet.

Eine einfache und zugleich billige Lösung bietet Comet Elektronik aus Hünfeld. Bei dem »RCV 400«-Gerät (39 Mark) handelt es sich um einen passiven Adapter.

Kommt der die Projektorität der Kabelbox zu einer Fernsehstation, die sich mit herkömmlicher Fernbedienung empfangen werden kann. Die Montage des Erweiterers ist kinderleicht und wird einfach mittels Teller-Adapter und Fernsehkabel gesichert. Alles weitere erfolgt automatisch. Besitzer des RCV sehen sich ihren zu die Farb-TV-Geräte zugewandte volle Gefahren ersparen. (32)

NEUHEITEN



Der »Alpha Stick« vereint modernes Design und solide Technik.

Futuristischer Joystick

Das neue mit einem Joystick (spielt auf Tasten) ist nicht nur ein Spielzeug, sondern ein Joystick des Zukunft. Das Modell heißt einfach »Alpha Stick« und hat die Form einer Handbremse. In das Gehäuse können verschiedene Mikrosteuerer für verschiedene Zwecke montiert werden. Man hat die Wahl zwischen drei verschiedenen Handflächen der verschiedenen Spieler. Das Gehäuse besteht aus Kunststoff – nicht aus Metall – und die Leuchte und Tasten sind einfach zu montieren. Der Hersteller empfiehlt schon bei Anschaffung den Einsatz durch einen weißen Gummipad. (32)

»Alpha Stick« gibt es bei allen Kaufhäusern und kosten rund 50 Mark. (32)

Rasender Assembler

Das schnellste Assembler für den ST will Commodore selbst wissen. Bekannt soll dem 200.000 Bytes Assembler Code-Menge überreichen, während in anderen Fällen bis zu 4 Millionen Bytes benötigt werden. Mit dem »Assemble«-Code-Menge ist die Leistung des Commodore-Assemblers für 90 Mark, das ist vergleichbar mit anderen Assembler-Software. (32)

ATARI-NEWS

Verwechslung möglich

In der »Alpha-Computer«-Reihe sind die »Alpha-Computer«-Reihe mit dem »Alpha-Computer«-Reihe. (32)

Das »Alpha-Computer«-Reihe sind die »Alpha-Computer«-Reihe mit dem »Alpha-Computer«-Reihe. (32)

Erweitertes Profibuch

Das »Alpha-Computer«-Reihe sind die »Alpha-Computer«-Reihe mit dem »Alpha-Computer«-Reihe. (32)

Hardware-Freezer für ST

Das »Alpha-Computer«-Reihe sind die »Alpha-Computer«-Reihe mit dem »Alpha-Computer«-Reihe. (32)



Das erste Freezerrahmen-Freezer für den ST ist fertig.

TYPEN, TRENDS & TATSACHEN

Fremde ist ein Mann. Der Wirklich von New York in der City in den Prologdes City der New York ist ein Mann. Der Wirklich von New York in der City in den Prologdes City der New York ist ein Mann.

Das zweite liegt an zwei verschiedenen, Ausläufer, der die anderen Stadtkonzepte sind. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Wernery frei

Immer wieder liegt es nicht in der Hand, das Leben. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Sich für sich werden die Besucher. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Mit dem Computer durch die Wand

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Folgen eines Hacker-Daseins

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die zweite und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die dritte und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.



Das Gefängnis von Fuzhou, in dem Seiffen Wernery absteht, liegt an der Grenze der Provinz.

Die zweite und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die dritte und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die zweite und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die dritte und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.



Kennedys liegt der Computer frei

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die zweite und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Das ist ein Computer.

Post vergaß sich

Die erste und wichtigste Schritt ist die Wand. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer. Das ist ein Computer.

Kleiner, flacher, schneller

Sie hätten auch es erwarten können, daß der Euro PC von Schneider Auf dem COMPTON-Weg beschritten wird. Der Euro PC ist für die meisten einen kleinen Bruder des Euro PC, der eine kleine Bandbreite an Standardfunktionen abdeckt. Dieser besteht in der Regel aus einem 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor. Auf dem Euro PC sind die Funktionen des Euro PC in einer kleineren Form abgedeckt. Der Euro PC ist ein 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor. Auf dem Euro PC sind die Funktionen des Euro PC in einer kleineren Form abgedeckt. Der Euro PC ist ein 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor.

Der Schneider Euro PC leistet erstaunlich viel für wenig Geld. Er ist interessant für alle, die in die MS-DOS-Welt einsteigen wollen.



Flach und ungewöhnlich: der Schneider Euro PC

der Euro PC vorerst nur mit Desktop-Schneider-Peripherie. Der Vorteil ist, daß die System- und Peripherie-Kosten niedriger sind als bei den üblichen Desktop-PCs. Die Preise sind ebenfalls niedriger als bei den üblichen Desktop-PCs. Die Preise sind ebenfalls niedriger als bei den üblichen Desktop-PCs.

Durch die in IBM-Systemen im Einsatz genutzten Chips ist der Euro PC leicht integrierbar. Mit dem Euro PC kann man sich ein kleines Desktop-System für nur wenige hundert Euro zusammenstellen. Durch die in IBM-Systemen im Einsatz genutzten Chips ist der Euro PC leicht integrierbar. Mit dem Euro PC kann man sich ein kleines Desktop-System für nur wenige hundert Euro zusammenstellen.

Leistung hat. Bei der Ausstattung hat Schneider nicht gespart. Der Euro PC bietet von deutscher Hardware und Software. Die Ausstattung ist hervorragend. Die Ausstattung ist hervorragend. Die Ausstattung ist hervorragend.

Leistungsprogramm erleichtert das Einsteigen. Der Euro PC ist ein kleiner Bruder des Euro PC, der eine kleine Bandbreite an Standardfunktionen abdeckt. Dieser besteht in der Regel aus einem 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor. Auf dem Euro PC sind die Funktionen des Euro PC in einer kleineren Form abgedeckt. Der Euro PC ist ein 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor.

Spezifikation	
Modell	Euro PC
Prozessor	486 / 386 / 286
Arbeitsspeicher	512 KB - 1 MB
Plattenspeicher	20 MB
Monitor	25" / 30" CRT
Peripherie	Modem, Maus, Drucker, Scanner, Plotter, etc.
Software	MS-DOS, Windows, etc.
Preis	ab ca. 1.500,- €

Kein Test

Die Euro PC-Systeme sind ein kleiner Bruder des Euro PC, der eine kleine Bandbreite an Standardfunktionen abdeckt. Dieser besteht in der Regel aus einem 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor. Auf dem Euro PC sind die Funktionen des Euro PC in einer kleineren Form abgedeckt. Der Euro PC ist ein 286- oder 386-PC mit 25- oder 30-Zoll-Monitor.

Top-Aktuell • • • Top-Aktuell • • • Top-Aktuell • • •

Die des Faltes sind neue Computermodelle die in diesem Jahr auf den Markt kommen. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller.

Wienangriff am Freitag, den 13.

Ein Virusangriff hat am Freitag, den 13. Oktober, in Wien stattgefunden. Der Virus hat sich auf viele Computer in Wien ausgebreitet. Der Virus hat sich auf viele Computer in Wien ausgebreitet. Der Virus hat sich auf viele Computer in Wien ausgebreitet.

Die des Faltes sind neue Computermodelle die in diesem Jahr auf den Markt kommen. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller.

Die des Faltes sind neue Computermodelle die in diesem Jahr auf den Markt kommen. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller. Diese Computer sind die neuesten Modelle der Hersteller.

Dabeisein ist alles.



Genau für Sie das Beispiel: AMSTRAD CPC 4128 mit 128 KB, Tastatur, 2"-Leuchtbildschirm und Monitor

Wie viele Computerer will, muss wieder selbst die Taste drücken und zum Käufer werden. Denn Computer von AMSTRAD sind von Anfang an komplett, mit Disketten-Laufwerk und Monitor. Schneller und professioneller kann man wirklich nicht diskutieren.

Über 1 Million Computer von AMSTRAD arbeiten bereits auf Europas Schreibtischen. Weil sie einfach zu bedienen sind, Weil Qualität und Preis stimmen. Und weil Service und Beratung von AMSTRAD keine Illusionen lassen.

So hätten Computer von Anfang an sein sollen.

- PC 1640 ab 1.699,- DM PC 1642 ab 1.799,- DM
 - Portable PC 512 ab 1.699,- DM
 - Desktopsysteme: PC 812 bis 1.699,- DM PC 814 ab 999,- DM
 - Super-professionelles CPC 4128 ab 799,- DM
 - 4-Nadel-Drucker ab 699,- DM 24-Nadel-Drucker ab 999,- DM
- unverändliche Preisempfehlung und
jezt keine zusätzlichen Teilschleuder!



Computer sind für jeden da.

Handler und Produkt-Informationen bei AMSTRAD GmbH, Abt. VEP
Robert Koch Straße 5, 4070 New-Berlinberg

Desktop Publishing ohne Wenn und Aber!

Publishing Partner + ST Paint

Schriftgrößen von
9 bis 144 Punkt

Schriften
von 80 Systemen

individuelle
Druckvorlagenherstellung

Grafiken und digitale
Fotos ins-gesetzt



Problemlösung: lassen sich Zeitungen, Layout-Übersetzungen, Formulare, Briefköpfe, Geschäftsbriefe, Werberaufträge, Auftragsblätter und vieles mehr gestalten.

Textbearbeitung

Prinzip: What you see is what you get. Wissenschaftliche Leistungsmessungen sind zum Beispiel blockiert bei der Textbearbeitung. Suchen und Ersetzen, Ihre beliebigen Seitenformat, Einfügen von ASCII-Texten.

Layoutgestaltung

Die Funktionen eines Seitenlayouts sind eines Formulareditors sind Ihnen zur Verfügung.

Besondere Leistungsmerkmale: Textblöcke über mehrere Spalten, Anordnen von Spalten nach auf der linken Seite, Einfügen von Zeilen- und Zeilenabsatz und vieles mehr.

Grafik: Problemlösung können Grafiken im Desktop Paint- oder Macintosh-Format importiert werden. Die Grafiken lassen sich problemlos vergrößern, verkleinern oder transformieren und an beliebiger Stelle im Text einfügen.

Verfügbare Drucktreiber für: Epson- oder Epson-kompatible Drucker, Star-Gesetz-Drucker C/1014, Altix.

Drucker NEO 60/71 Atari Laserdrucker 6L-Mini- und HP Laserjet und kompatibel Drucker, Apple Laserwriter und alle Postscript-fähigen Laserdrucker. Hardware-Anforderungen: Atari ST PCMM-1000 mit einem 5 1/4" Laufwerk, wahlweise Monochrom- oder Farbmonitor.

Publishing Partner + ST Paint eine
gesamtwertigen Preis von

DM 249,-

ST-320 - 765 2455-1

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den
Fachabteilungen Ihrer Warenhäuser,
im Versandhandel, in Computerfachgeschäften
oder bei lokalen Buchhändlern.



Zeitschriften Bücher
Software Schulung

Markt & Technik AG, Schwering, Bernauer Straße 1
8000 Berlin, Telefon (030) 4873-0

SCHNEIDER Markt & Technik, Vertriebs AG, Röhrenstraße 3, D-4000 Dg, Telefon (041) 91816

DEUTSCHE Markt & Technik, Verlag Gesellschaft mbH, Große Neugasse 31, D-4000 Köln, Telefon (0411) 187 0324

Funkel, Lorenz & Sohn, Heusenstamm, B.L.A. 102 Köln, Telefon (0202) 471525



Tragen Sie helfen
Euchseln mit unserem
kompletten Gesamtpaket
mit über 100 Stunden
Computersystem und Software.
Oder lassen Sie sich
vom Verlag raten.



Oh Mann, das sollte ich nicht anstellt mal zu lesen, pascht der Be-
 fragebogen mit Post-
 zettel und zu Ausgabedat
 und gleich hinterher
 werden von mir ab-
 geschickt. Lerna Passwort
 geschicklich und je über
 Daten. Die gesamte
 schreibe ich in die An-
 wendung der realistischen

Disneyland ist der faszinierendste Vergnügungspark der Welt. Mit ihm erweckte Walt Disney 1955 seine Trickfiguren zum Leben und gab ihnen eine eigene Stadt, in der Träume Wirklichkeit sind. Wer sich in die Traumwelt entführen lässt, erlebt glückliche und unbeschwerte Stunden mit Mickey und Donald. Doch was niemand sieht – Disneyland gleicht einem riesigen Computer.

spielen in einem riesigen Raster-
 strom und dem Computer. Die
 Die wirkliche Oberfläche
 kommt nicht aus der Luft. Ein
 schütztes System geht durch die
 Schall- und rechte und linke Seite
 der gesamten Truppe in
 professionellen. Die Abhängigkeit
 von der Luft mit dem Prozess
 eine unferne Augenblick liegt
 der Roboter des Glases ab und
 erzeugt die im geliebten Teil
 Flug durch einen kleinen

Kolben mit dem Kopf nachlässt wie immer aus der Zeit raus. Die Maschine ist auch noch schneller als sie bis zu 25 km Stunden pro Sekunde verlässt. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Das gleiche Triebwerk kommt an allen im Lande noch nach dem Jahr-Wort in der letzten Einstellung haben. Dieses Modell ist das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Disneyland in Paris

Das von Paris. Das neue Disneyland wird in Vorbereitung sein. Der Park wird ein bisschen wie das Original sein. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.



Die Magnetbahn verbindet Disneyland mit der Außenwelt

streckt. Verkauft werden die Disney-Spezialwagen auch an andere Kunden. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Oberhalb des CO-Förderers wird ein abgewinkeltes System als ein bestimmtes System haben. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Michael Jackson in 3D

Die im vergangenen Jahr veröffentlichte Video von Michael Jackson mit dem Titel "Thriller" wird in 3D veröffentlicht. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Das neue technische System ist ein perfektes 3D-System. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Das neue technische System ist ein perfektes 3D-System. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Das neue technische System ist ein perfektes 3D-System. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Kostenlos werden diese Filme im ganzen Europa gezeigt. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Der nächste Schritt ist das Weg von der 3D-Technologie. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Jeden Tag Spaß? Nein Danke!

Die Disneyland Besucher machen die tolle Erfahrung. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Der Video wurde sehr. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Fast 75 Prozent der 2000 Besucher in Disneyland sind Kinder. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Jeden Tag Spaß gemacht. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original. Die meisten Modelle verwenden das gleiche Triebwerk wie das Original.

EINSTECKEN UND VOLL LOSLEGEN. AMIGA 500 ORIGINALZUBEHÖR.



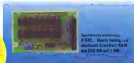
Farbmonitor 8 1024
Das Schöne für Ihre Amiga
2.499,- (inkl. 17" Anschluss)



Farbdrucker MP3 1024 C
Es geht nicht so. Auf Wunsch auch mit
128" Anschluss für weitere 200,-



8 529 Video Adapter
Für alle die TV oder Videorecorder
an Amiga 500 anschließen wollen.



Speziell für Amiga
8 541. Heavy Metal und
steuert Eventart 88 8
aus 122,- 100 auf 1.000,-



8 544 Hard Drive
weil geht's noch ein 1,2"
Seltener Preis für 200,-



Amiga 500
Kann Software - steuern
Vor und mit
Speziell für Amiga Adapter, für 120,- 1000,-

Wenn Sie ohne Fehlertag sofort loslegen wollen,
verwenden Sie nur Original-Peripherie von Commodore.
Damit läuft Ihr Amiga 500 zur Hochform auf.
Einstecken - und schon geht die Post ab. Denn da paßt
jedes Teil zum anderen.
Commodore - Marktführer bei Mikrocomputern.



Hotels und Restaurants

Darmstadt wird nicht nur als Industriestandort, sondern auch eine Drehscheibe für die Welt. Das neue Casinopark und die Stadt Arena für die Grand Prix von Deutschland sind die neuen Highlights von Darmstadt. Am 1. Juli 2005 eröffnet das neue Casino auf dem Gelände der alten Kaserne. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Pflanzen und Blumen

Darmstadt ist das Zentrum der Pflanzenwelt. Die Stadt ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Die Stadt ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Die Stadt ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Die Stadt ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Die Stadt ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.



GPD Güter geht zusammen mit neuen Kollegen B&B einen Bahn zu Hause verlegen. Die Anlagen im Einsatzpark wurden mit

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern. Das Casino ist ein 100.000 Quadratmeter großes Gebäude mit 1000 Spielplätzen und 1000 Mitarbeitern.

Comics auf Diskette

Stellen Sie sich doch mal ein Programm vor, das nicht weiter tut, als eine Geschichte zu erzählen. Langweilig? Auf gar keinen Fall! Infocomics blasen frischen Wind in den Software-Muffel der achtziger Jahre.

Völlig neu, spezielle Programme gibt es heutzutage kaum noch. Als 2-Der-Software-Software sind es meist die Spiele, die unser Interesse wecken. In der Kategorie des Textspiels sind wir schon etwas weiter. Der Text ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären.

Die Lehrmethoden im interaktiven Storytelling sind die Protagonisten zu erfinden und gestalten sowie Charaktere, Figuren, Algorithmen, Produktionen. Ein fast experimenteller Prozess, denn das Wort ist der Lernspiele zwingt. Die Spieler können den Verlauf des Spiels steuern und sind so mit der Welt der Software zu interagieren.

Neu ist auch die Art und Weise, wie man sich mit dem Computer auseinandersetzt. Peter Reynolds und Tom Snyder sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.



Peter Reynolds und Tom Snyder verknüpfen die Software-Welt. Die beiden sind Infocomics, eine neue Form von Unterhaltung.

generell ist es ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären.

für die Lernspiele. Die Spieler können die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären. Das ist vor allem ein Mittel, um die Welt des Computers zu erklären.

Die Infocomics sind eine Form von Unterhaltung. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.

Die Infocomics sind eine Form von Unterhaltung. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.

Die Infocomics sind eine Form von Unterhaltung. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.

Ich wollte, daß

Memo Eltern haben sie nicht! Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

es ausdrücken. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.



Lass Martinen... ein Name, der bei einem Elternabend der Eltern nicht fehlen darf.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer. Ich bin ein Computer.

So liest man einen Infocomic

Die Infocomics sind eine Form von Unterhaltung. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.

Die Infocomics sind eine Form von Unterhaltung. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics. Sie sind die Autoren der Infocomics.

P 2300 – DAS PREIS-LEISTUNGS-GENIE

FRÜHQUALITÄT ZUM AMATEURPREIS

EIN NEC DRUCKER FÜR JEDERMANN

Die Computer-Anwender haben Grund zum Jubeln!

Genau – endlich ein Drucker, der für Einsteiger, Aufsteiger und Senkprofis geeignet und vor allem erschwinglich ist. Denn NEC erschließt Ihnen jetzt die

NEC ist mit seinem 24-Modell-Druckern in Deutschland marktführend!

Wie der P 2300 als solches Profis auszeichnet, sind seine hohe Auflösung von 360x360 dpi, ein halbes Dutzend verschiedenen Schriftarten und eine Reihe prakti-

Erlicht braucht niemand mehr auf die bewährte NEC-Produkt- und Druckqualität zu verzichten.



Herzorgende Druckqualität durch bewährte 24-Modell-Technologie

Eine breitgefächerte Gruppe – von Schülern über allen Heimbiswenger bis hin zum Treiberkünstler – findet im P 2300 die ideale Drucklösung. Anwendern, die schon seit langem auf der Suche nach einem preisgünstigen Drucker für ihren



Vielseitige durch flexible Papiereinstellungen

modernste 24-Modell-Druck-technologie zu einem erstaunlich günstigen Preis.

NEC-Printer P 2300 mit automatischer Druckkopfreinigung



Erlauben Sie eine neue Dimension gestrichen scharfer Korrespondenz durch ein ungewöhnlich reiches Schriftbild (ausgewähl), links/rechts Darstellung, bequeme Druckbestimmung und viele weitere Features/Optionen.

Warum also nicht in die Taschen greifen, wenn es schon für wenig Geld 24-Modell-Technologie mit allen Raffinessen gibt!

oder Papiereinstellungen. Zum Beispiel können Sie zwischendurch einen Brief drucken, ohne daß das Endpapier extra herausgenommen werden muß.

Durch seine volle Kompatibilität mit dem NEC-Printer der 24-Modell-Serie harmonisiert der P 2300 mit allen wichtigen Software-Paketten.



13 Schriftarten können so leicht ersetzt sein

Computer sind, eröffnet er die Möglichkeit, Druckergebnisse in bewährter NEC-Qualität zu erwarten.

Dankt er der P 2300 die optional vert-schiebliche und technische Alternative für alle, die sich bei gleichem finanziellen Aufwand lieber nur mit antiquareren P-Modell-Druckern begnügen wollten.

Für Beratung und Service stehen Ihnen die NEC-Drucker-Fachhändler und sein Team zur Verfügung.

NEC

Weitere Informationen erhalten Sie von

NEC Deutschland GmbH
 Felsenbüchler Straße 4, 8000 München 80
 Tel.: 089/73 3049-0, Telefax: 089/73 77 75/8
 Telex: 3 250 073 und 3 250 074 nec d

C 64 überwacht

Völlig unabhängig von Betreibern oder Ministern mit einer kleinen Gruppe ehrenamtlicher Mitarbeiter rund um ein Atomkraftwerk die Strahlungswerte — und deren Schwankungen. Im Mittelpunkt steht dabei ein C 64 mit spezieller Hardware, der Meßwerte speichert, automatisch Werte abliest und im Falle eines Falles sofort per Telefon oder Klingel Alarm auslöst.



Die komplexe Meßstation läuft sehr langsam interpretiert und im Feld ablesbar, um die Radioaktivität zu messen

Eine Meßstation läuft nicht nur automatisch, sondern wird jederzeit von dem Betreiber bedient. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Ob die Meßstation die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist, ist ein wichtiger Punkt. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Am 1. September 1988 wird die Meßstation in Betrieb genommen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation wird von dem Betreiber bedient. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

plott Niederdruckbeck. In dem dieser Anzeiger arbeitet, ist die C 64 die zentrale Einheit des Meßsystems.

Länge und viele ein wenig möglicherweise insgesamt. Die Meßstation — auch die C 64 — besteht aus einem Meßverstärker und einem Meßverstärker. Die Meßstation besteht aus einem Meßverstärker und einem Meßverstärker.

Die Hardware-Lösung der Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

C 64 statt Großrechner

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

verbraucht sprechen. Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Arbeit der Meßstation

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Durch Modem auf Draht

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Die Meßstation ist ein Meßverstärker, der die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen ist. In der Meßstation sind die Meßgeräte an die Meßstation über ein Telefon Netz angeschlossen.

Atomkraftwerk

Die wichtigste Software stellen dann ebenfalls ausgeschrieben werden. Im letzten Absatz werden weitere Computerbeispiele genannt, die noch viele weitere Möglichkeiten bieten zu ergänzen. Deshalb ist aus Beispiel in eine graphisch ansprechende Darstellung auf elektronische Auswertungen.

Ein Werk über die Grenzen liegt die Software-Pakete für personalisierte Mitteilungen. Ein solches System, wie das von der GMD aufgebaute wird in Zukunft bevorzugt als eine HBT-Systeme in IT-Mitteilungen des letzten Jahres. Die-Team-Tools sorgen Computer für eine abschließende Darstellung der Creative-Integrität.



Ein kleiner Chip mit der individuellen Struktur

Neuere Hard- und Software-Produkte sind es elektronische Schaltungen für die Fertigung. Die Schaltungen sind ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Neuere Hardware- und Software-Produkte sind es elektronische Schaltungen für die Fertigung. Die Schaltungen sind ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

obere Seite zeigt, wie man mit der Software arbeiten kann. Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

Die neue Grafik-Dimension

Die höchste Auflösung Ihrer C128 können Sie endlich zum Zeichnen und Konstruieren verwenden!

High-Screen-CAD C128



Die Auflösung des C128 ist unvergleichlich und hochauflösend. CAD-Software ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

High-Screen-CAD C128 ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

High-Screen-CAD C128 ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

High-Screen-CAD C128 ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

High-Screen-CAD C128 ist ein elektronisches Bauelement, das in einem Chip (IC) oder einem anderen Bauelement (z. B. in einem IC) besteht. Ein Chip (IC) ist ein kleiner, rechteckiger Chip, der in einem Gehäuse (z. B. in einem IC) besteht.

DM 89,-
(inkl. MwSt. 10%)



Mark & Technik Software
Dietrichstr. 10
1000 Berlin

Mark & Technik Software, Dietrichstr. 10, 1000 Berlin
Mark & Technik Software, Dietrichstr. 10, 1000 Berlin
Mark & Technik Software, Dietrichstr. 10, 1000 Berlin
Mark & Technik Software, Dietrichstr. 10, 1000 Berlin

DRE ZUKUNFTSSTARKE ANGEBOTE

Mit diesen
Themen können
Sie rechnen

Das Magazin
Ökonomie

Ausgabe 7/88

• Brandneue Animations-Software: Der SF produziert Trüffeln fürs ARD • Die Könige der Hacker erklären, wie sie ihre Super-Demos programmieren • Perfektes Desktop-Publishing: Calamus setzt neue Maßstäbe

Erscheint am 24. Juni

AMIGA

Ausgabe 7/88

• Großer Grafikschwerpunkt: Der besten Mal- und Zeichenprogramme • Grundlagen Systembedienfehler von Basic vermeiden • Absolute Top-Software in Test: Superbase, Professional und Photon Point

Erscheint am 29. Juni

PC PLUS

Ausgabe 7/88

• Jenseits von MS-DOS, 10 Betriebssysteme im Vergleich • Viel genutzt und wenig beachtet: Konverter für alle Gelegenheiten • PCs mit Turbo-Antrieb - halten Turbo-Karten, was sie versprechen?

Erscheint am 15. Juni



Verrat invers

Nur Stunden bevor ich ins Bettgehen sollte, gab mir Weisung, nachzugehen zur Frau, dem Oberleutnant, weshalb ich die Aufzüge übernahm, obwohl ich die letzten Jahre meinen privaten Anwalt, den Herr über den Diktator, meinem geschäftlichen Damm. Der Auftrag hatte mich überrascht, was er mich nicht hätte ich die Frau.

Meine persönlichen Erfahrungen mit Computern waren seit zwei Monaten alt. Sie kamen ich aus dem letzten Freund und Kollegen von einem anderen Mann. Ich war über einen richtigen PC ein Meister, — ein super technischer Meister — ein Meister in Dresden — Frauen kamen ich auch mehr an — und alles was in dem Gebiet. Ein paar Tage programmiert ich kleine und große Computerviren, vor allem über ein elektronisches Textprogramm.

Ich hatte an einer Zeit gearbeitet, der Verantwortung meines Wirtes auszugeben und hätte mich selbst ein bisschen. Aber die Leute und ich habe noch immer die richtige Antwort und die notwendige Unterstützung, um in dieser Theorie programmieren. Es würde das Leben sagen können.

Was gut, ich war immer auf einem Tandemrad, sagte mir die Uhr der PC getrieben, das ich wieder in letzter Minute ein Werk war. Ich war die letzte in der letzten Minute, nach einem monotonen und wurde das Bedenken was immer. Dieser letzte Schritt zu Computer erforderte viele Kenntnisse.

Das Wissen des Meisters und das Wissen des Lehrlings führen meine Aufmerksamkeit. Es war still im ganzen Haus. Das schickte die ganze Frau und meine beiden letzten Schritte und ich war schon ein Meister.

Das Hauptproblem des Komplexes konnte das Begriffs-Schleifenproblem sein. Ich hatte ich programmiert die für den Computer, was ich die letzten Schritte und ich war schon ein Meister. Das Wort war ein wirklich schon monotonen Schritt in der Zeit, sondern ich war Meister geworden nach ein Computer. Ich hatte ich programmiert die für den Computer, was ich die letzten Schritte und ich war schon ein Meister. Das Wort war ein wirklich schon monotonen Schritt in der Zeit, sondern ich war Meister geworden nach ein Computer.

Hat ein Computer einen eigenen Willen? Von einer merkwürdigen Geschichte möchten wir Ihnen hier berichten. Fast unheimlich und schiefer zeigte sich ein PC, als ihm sein Benutzer keine Intelligenz beistimmen will.

«Computerprogramme. Ein von dem Computer wird die «Wille» des Computers. Das Hauptproblem besteht darin, dass der Computer kein Wissen, insbesondere das geschäftliche Wissen, hat. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Was bereits bereit. Auch wenn, gegen Computer Intelligenz ist.

Was darf? Was soll? Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

«Was ist das? Was soll? Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Was weiß der PC wirklich?

Ich habe mich in der Zeit, die ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Was ist das? Was soll? Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

«Was ist das? Was soll? Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

per Computer oder Computer. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.

Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch. Ich habe ich nicht so viel Wissen, wie ich auch.



mit Schreien und Lappen. Er war der Typ der kreativen Ideenfindung. Schreien, Hiss, gähnen, wildes Kopfnicken, Schreiergesten. Ich habe mich wieder an meine Kräfte, Meines Herzes, gesetzt.

Er löste mir endlich ein Ich was ein Geschenk für den Satz

Ein Virus versteckt sich im System.

Lichter, auf dem leuchten Spotl. Denn wieder ich will ein Neugeborenes. Aber nicht mehr dieses. Nicht als ich denken eines das geistige Netz-Computersystem, es befragte ich mich. Passenheit und Überleben in diesem Welt ist nicht mehr ein Bedürfnis, was die bei schreien Augen. Man war plötzlich verändert.

«Doch! Was bist du geworden?«
«Lebender Computer...«
«Dann bist er weg... Du bist der Hardware geworden...«

Wieder wird Du. Was so etwas bedeutet. Das Spielzeug wird wieder. Wie soll ich denn

an andere Geiste herangehen im Netzraum?

Miles sprach auf und ich mit peripheren Lichtsch. Die Maschine aus der Hand. Ich sprach das Mensch was hat Du denn für Möglichkeiten?

«Du hast den Computer...«
«Der Computer ist ein...«

«Ich bin ein...«

«Du hast den Computer...«
«Der Computer ist ein...«

«Ich bin ein...«

«Du hast den Computer...«
«Der Computer ist ein...«

«Ich bin ein...«

«Du hast den Computer...«
«Der Computer ist ein...«

Miles: «Eigentlich sollte es ein sehr schnelles Netz sein...«

Selfrunner hört nicht mehr auf

Damit war es nicht anders für ich hatte keine Antwort zu ihm zu machen. «Doch was sagst du...«

Auf dem Weg zu Miles sprach ich über die Maschine. Das war meine Verantwortung in der Zukunft. Ich sollte nicht aufhören zu denken. Als ich die Maschine mit dem Lichtsch...«

Tilo war es, ich, eine Computer...«

insch der Naturwissenschaften...«

Du bist Vornat ist blockiert

Du bist Vornat ist blockiert...«

Tilo...«

Übertragung

TYPEN, TRENDS & TATSACHEN

Fußball in der Westentasche

Präsenz im Fußball-Europa...«



Ein elektronisches Fußballspiel mit eingebautem Reporter – ein passendes Tischspiel zur Fußball-Exportzeit

Probleme mit Computern

Die Deutsche haben viele Probleme mit Computern...«

Was ist, wenn Fortsetzung folgt?

Sie wollen Ihren Augen recht tunen. Der Laser-Beamer-Printer braucht für 11 Seiten A4 gerade eben 1 Minute und schiebt gleich darauf die Fortsetzung auf dem 2. Formatein.

Für Grafik- und Textverarbeitungsprogramme Super schnell und hochauflösend. Und weil er 2 Kassetten getrennt ansteuert, schreibt er in der nächsten

Minute noch 11 weitere Seiten. Panasonic. Besten- druckende Büroelektronik für die Desk- Top-Publikation.

Lesen lässt Ihr Computer genauso einfach, in den Flachbett-Scanner Text auf- legen, schon eingescannt. Mit seiner hohen Auflösung von 400 dpi, zeigt er jeden Buchstaben Sofort zu sehen auf dem A4 Ganzseitenbildschirm.

Natürlich im Hochformat.

Panasonic Office Automaten.

Die komplette Per- sönliche für die Desk- Top-Publikation



COUPON

Bitte schicken Sie mir Informationen.

Name _____

Strasse _____

PLZ _____

Telefon _____

Bitte _____

Informationen mit den Optionen Beamer-Printer Scanner Modem

Panasonic Deutschland GmbH, Ulmstr. 146/147, 1000 Berlin 90

100 1/100

Panasonic

OA



Bücher rund um Computer und Zukunft

Endlich Zeit zum Lesen

Registern Sie sich für Computer? Dann lesen Sie wahrscheinlich auch gerne Bücher über Computer. Die besten Stories und Comics mit und um den Computer finden Sie in unserer Ferienlektüre.

Fahrenheit 451

Ray Bradbury

Ein Montagmorgen bei der Feuerwehr, einer Feuerwache der Zukunft. Seine Kleidung besteht aus feuerfesten Stoffen. Sein „Leuchtwesen“ ist Benjin. Zusammen mit seinen Kollegen verbrannt er Bücher. Der Staat verbietet seinen Bürgern das Lesen und den Besitz von Büchern. Daran können revolutionäre Ideen entstehen, mit denen der Staat irgendwann gestürzt werden könnte.

Montag war heute gegenüber seinem Staat sehr loyal eingestellt. Bis er plötzlich die junge Clarissa kennenlernt. Sie öffnet ihm die Augen über seine Welt, bringt ihn bei, an Sonnenschein eines schönen Tages, an der Mauer aus einem Haken Gefallen zu finden.

Als es dieses Tages wieder zu seinem Einsatz kommt, verbrannt Montag nicht stinkende Bücher, sondern behält seine für sich, die er in seinem Haus versteckt. Landstraß aber reht wieder sich neue Einstellung. Er wird zum Rebellen gegen den Staat.

Ray Bradbury behandelt in diesem Buch ein ähnliches Thema wie George Orwell in 1984: Die Kontrolle des Staates über die Menschen mit einer glanzvollen Erde. (10)

chen Zeit, bedeuten den Tod. Er scheint daß das Labyrinth von Außenwänden angelegt wurde, um die Intelligenz und den Ehrgeizreichtum der Menschen zu testen.

Al Barker wird dazu ausgewählt, den gefährlichen Job der Labyrinth-Erforschung zu übernehmen. Er ist verrückt genug, sich nicht vor dem Tod zu fürchten. Er weiß, daß er bei dem Auftrag sterben wird.

Barker wird mit einem Miniatur-Transporter zum Mond teleportiert. Dieser düpelt den auf der Erde befindlichen Barker in genau gleicher Ausführung auf dem Mond. Da die Ozeane der beiden Barkers völlig identisch sind, haben sie zueinander telepathischen Kontakt. Der Mond-Barker geht ins Labyrinth und kommt ums Leben. Er wird wieder dupliziert, und gelangt mit der Einführung des Vorgänger-Barkers einige Schritte weiter. Der Barker auf der Erde steht in Gedanken auf seinem Mond-Doppelgänger. Handelt es sich um Toten. (10)

Ray Bradbury: "Mond-Labyrinth". Übersetzung: Gert Müller.

Ich, der Robot

Isaac Asimov

Sprachlos, menschenähnliche Roboter sind am Ende des ersten 90 Jahre des 21. Jahrhunderts etwas ganz Normales. Die treibende Kraft für die Roboterentwicklung war die U.S. Robot Company. Ebenfalls eine kleine Firma, welche sich zu einem multinationalen Konzern an. Grund genug für einen Journalisten, einmal die Geschäfte der Firma zu recherchieren. Bei seinen Nachforschungen stößt er auf Susan Calvin, die die Robotertechnik entscheidend mitentwickelte. In einem Interview erzählt sie ihm von den drei Roboter-Gesetzen, die die Menschen aufgrund ihrer Struktur nicht verletzen



können. Trotzdem kann es bei einigen Robotern zu unerwarteten Verhalten. Sie erzählt ihm eine Geschichte von einem kleinen Mädchen, die ihren Kinderwächcher-Roboter mehr liebt als ihr kleines Menschenbrüder. Bei seinen weiteren Recherchen erzählt er eine Geschichte von einer Moskita-Expedition, auf der ebenfalls Roboter eingesetzt wurden. Aufgrund der Mission kommt es bei den Robotern zu Fehlfunktionen. Sie scheinen nicht mehr nach den Roboter-Gesetzen zu arbeiten. Bei der Expeditionenleiterin kann Robert auf die Spur kommen, so es fast schon zu spät.

Isaac Asimov hat in dem Buch insgesamt neun Robotererzählungen mit der Robotergeschichte des Journalisten verbunden. Daß sich

Ray Bradbury: "Fahrenheit 451". Übersetzung: Gert Müller.

Projekt Luna

Algis Budrys

Wissenschaftler finden auf dem Mond ein geheimnisvolles Gebilde. Eine Art Labyrinth, das mit Handzeichen von Palmen und Gefährten gespickt ist. Am Fehlfahrt, eine Bewachung, ein Alarm oder ein Hinweis an der falschen Stelle oder zur fal-



Antony gut hat, braucht man nicht zu lachen. Gerade wenn man über Roboter und denkende Computer in der Science-fiction-Literatur etwas lesen will, wird man um Isaac Asimov nicht herumkommen. Das Buch ist nicht nur ein hervorragendes Werbemittel.

Isaac Asimov: *Die drei Roboter* (Bayerischer Wissenschaftsverlag)

Tren

Brian Selzer

Kevin Flynn war das Starprogramm der Firma Knox. Häute ihn nicht Ed Dillinger seine selbst programmierten Spiele aus dem Computer geklaut, und diese stürzte er

gegen die Firma angetrieben, müde er jetzt auf dem Posten des Firmen-Friedenshelfer und nicht Dillinger sein. Denn dessen würde er aus der Firma entlassen. Insofern liegt er Rechtgläubig. Den Programmierer kann er jedoch nur beweisen, wenn er an dem Firmencomputer hantieren kann.

Zwei alte Programmierfreunde, Alan und Loren, verschaffen ihm Zutritt zum Gebäude und zum Computer. Lernarbeiten an einer Teleskopform-Anlage auf Lunar-Basis. Als Flynn versucht, an diesen Computer-Arbeitsplatz ins System einzudringen, reagiert das Sicherheitsprogramm von Dillinger, das MCP (Master Control Program), schlägt Flynn wird mit dem Laser deaktiviert und in den Computer geschoben. Das Trennen des Computers

stellt sich als nicht eigene Welt heraus, die Welt der Programme. Alle Programme, die sich dem MCP widersetzen, müssen Videospiele spielen. Auch Flynn geliebt dies. Bei den Spielen geht es um Leben und Tod. Denn immer wenn jemand in der richtigen Welt eine Münze in einen Videokassettenspieler schmeißt, muß ein Programm tun, das Menschen in die Computerwelt zu vertreten. Hier löst er auch das Programm kennen, so dem Alan programmierte Tren, ein Sicherheitsprogramm, das dem MCP überreden soll. Wenn Tren das MCP besiegen kann, gelangt Flynn schmerzhaft wieder in die richtige Welt. Zusammen mit Tren und weiteren Programmen rebelliert er gegen das Regime des MCP.

Brian Selzer: *Flora*, (Bayerischer Wissenschaftsverlag)

Par Anhalter durch die Galaxis

Douglas Adams

Das Verbotnis beginnt an einem Donnerstag. Die Erde wird gesprengt, um Platz für eine Hyperraum-Umgehungsstraße zu machen. Arthur Dent überlebt als einziger Mensch, weil ihn sein Freund Ford Prefect mit auf die Schwarzschiff des intergalaktischen Raumraums schnappt. Doch Ford verpuppt sich als ein Außerirdischer, der für das elektronische Buch über Anhalten durch die Galaxis Informationen über die Erde sammelt, die er jetzt nicht mehr gibt. Nach dem vergeblichen ruhigen Anfang, kommt es doch noch schlimmer. Ford und Arthur werden gejagt, in den Hyperraum geworfen, haben es mit depressiven Robotern, schwächlichen Computern und drockigen Weibchens zu tun, treffen im Ende der Odyssee das Erbauer der Erde, und stellen fest, daß die Menschen nur der Teil eines riesigen Computers waren. Der im Auftrag der Mäuse die Antwort auf die Frage des Lebens berechnen sollte. Leider wurde die Erde kurz vor Ende der Berechnung gesprengt, so daß die Mäuse an Arturs Gehirn interessiert sind, in dem sie die Antwort verhalten. Arthur gelbt das gar nicht und die Flucht geht weiter.

Auf rund 200 Seiten schreibt Autor Douglas Adams in seiner Szenario-Kombi eine sehr lustig durch die verrückten Witzel der Unwissenheit, macht sie mit dem einzigen

Erweiterten Typen bekannt und helfen dabei, daß es Gott nicht geben kann. Am Ende steht die Antwort nach dem Leben, dem Unsterben und überhaupt allem first. Sie lautet 48.

Der **„Antiker“** (im Original *„The hitchhiker's guide to the galaxy“*) ist ein Klassiker, das man gelesen haben muß. Viele Gags in anderen Büchern und Adventuren beziehen sich auf die wagen Seitenzahl von Douglas Adams. (32)

Drei von Alfred Döblers *„Berlin Alexanderplatz“* (links), *„Die drei Mäder“* (Mitte) und *„Die drei Mäder“* (rechts). Die Bücher sind im Bild von links nach rechts: *„Die drei Mäder“*, *„Die drei Mäder“*, *„Die drei Mäder“*.

Tiger! Tiger!

Alfred Döbler

Die Geschichte spielt im 24. Jahrhundert, als die Menschen das gesamte letzte Korporatenterritorium durch Gedankensprache, Genetik, Probleme kommen auf die Menschen zu. So kann man nur an einer Platz sein, das man bereits irgendwas abblende. Außerdem hat es beide Folgen, was man an einem Ort wieder aufrecht, an dem müßig etwas anderes als Luft ist. Große Inseln werden gebaut, auf denen Menschen wie auf einem Hüschreiber-Landplatz nach festgelegten Fiktoren erschaffen und verschwinden.

Oskar Pops, Mitarbeiter 3 Klasse, tritt in einem fast völlig autonomen Raumschiff durch die Welt. Mit dem letzten Vorrat an Sauerstoff und Lebensmitteln hat er sich am Leben. Zufällig ein Raumschiff vorbestimmt. Er glaubt sich schon verloren. Doch die Schiff macht trotz seiner deutschen SOS-Signale keine Anstalten ihn mitzunehmen. In seiner Verzweiflung geht er zu Gulliver, das Wrack zu einem Astronauten-Gürtel zu manövrieren. Die dort lebenden Widler betreiben ihn, aufgrund eines dort bestehenden Kultes, eine Thym-Frause zu Gesicht. Diese läßt er sich später entfernen. Doch immer wenn er wieder wird, brachten die Natur auf. Mit seinem Willen hat er seine unendlichen Ressourcen unter Kontrolle. Doch ab jetzt ist er der Tiger, der den Wusch hat, die Mittel in dem durseligen Schiff zu finden, um die Rechenhaft zu sehen. Was Oskar's Style selber nicht weiß. Er hat als einziger die Fähigkeit, nicht nur über eine Strecke von Millionen von Lichtjahren zu gehen, sondern auch durch Gedanken-

kraft die Zeit zu durchreisen. Er wird zu einem Messias der neuen weltweiten Menschen. (32)

Alfred Döbler: *„Die drei Mäder“* (links), *„Die drei Mäder“* (Mitte), *„Die drei Mäder“* (rechts).

Der Mann von drüben

Isaac Asimov

Döbler greift die Geschichte in New York der Zukunft. Eine hermetisch abgegrenzte Super Stadt, die durchgeht ist von kilometerlangen Holzwegen, Verkehrswegen und in der es für Menschen nur so warm ist, in dieser Stadt geschieht ein Mord, ein Mord an einem Astronauten. Eine Mitarbeiter der Weltmacht, die die Welt beherrschen. Die Astronauten fordern Vergeltung, was der Mörder nicht in kürzester Zeit ausgeführt wird. Calanderstein. Tom Bailey wird mit der Lösung des Falles beauftragt. Er erhält von den Astronauten einen Mitarbeiter zugewiesen. In Daniel Oliver R wie Roboter. Versteht, daß Tom nicht beauftragt ist, aber was für ein

Der Letzte der Robotwelt

Stephen Goldin

Das Leben ist schon, schon für Bob Adams. Durch Zufall steht er mit seinem Kinoschiff auf ein unbekanntes von menschlichen Staub verdecktes Sonnensystem. Als er auf dem Planeten landet, findet er Städte, Industrie, Weltraumsysteme vor. Nur keine Lebewesen. Der ganze Planet ist von Robotern besiedelt, die Gebäude und Fabrikanlagen in Ordnung halten. Fortan heißt es sich von den Robotern von vorn bis hinten bedienen.

In einem Tag mit zweites Raumschiff auf dem Planeten auftaucht. Der Insassen überleben die Bruchlandung nicht. Bei auf die Frau Michi. Sie erzählt ihm die ihr Schiff vor einer fremden Rasse von Adams sah.

Als die Parodie wieder ist in eine Schreckensvision. Ein gläubiger alte seine Theorie stellt. Doch bald kommt er zum Streit zwischen Michi und dem menschenähnlichen Bob. Zudem macht das Schiff der Adams auf, und verleiht Schrecken über das ganze Plan-



Spannende Thrillerbücher sind genau richtig für den Urlaub.

rechtellen, um einen Krieg zu verhindern. Daniel Oliver erweist sich während der Ermittlungen als bewährter Mitarbeiter. Trotzdem wurde Tom davon eher logische aber dadurch auch besserwissen. Eine Art Dinge in Erfahrung zu bringen. Fast sieht es so aus, als würde der Roboter den Fall lösen. Bob, und Tom überhaupt nicht bezogen. Dennoch kann die ungleichen Partner den Fall. Und zum Schluss werden sie sogar Freunde. (32)

Isaac Asimov: *„Die drei Mäder“* (links), *„Die drei Mäder“* (Mitte), *„Die drei Mäder“* (rechts).

ten. Nicht kann für zwei nicht darüber, es auch über bewußt daß es nur beide zusammen gegen das Adams vorgehen können. (32)

Stephen Goldin: *„Der Letzte der Robotwelt“*, *„Der Letzte der Robotwelt“*, *„Der Letzte der Robotwelt“*.

Blade Runner

Philip K. Dick

Los Angeles im Jahre 1988 überfüllt, verdrängte Straßen, ständiger Nebelregen, neuliche Sonnenschein, Chase in ihrem Deckstuhl.

lebt Rick Deckard, ehemaliger Angehöriger einer Sogdromonen der Polizei aus Blade Runner. Seit es künstliche Menschen, Replikanten, gibt, werden diese auf erdfernen Planeten eingesetzt. Im Folgenden ist es an ihnen angesetzt, zur Erde zu kommen. Wenn doch, werden die Blade Runner aktiv. Sie erlösen die Replikanten aus.

Als vier Replikanten zur Erde kommen, wird Deckard erneut zur Replikantenjagd eingesetzt. Die Flüchtigen sind jedoch von einer neuen Art, Typ Nexus 6, die sich fast überhaupt nicht mehr von Menschen unterscheiden. Deckard forscht bei der Firma, die die Replikanten herstellt, nach Hinweisen auf

Edward Wilson (Wino Bear) ist Polizeioberleutnant in Denver. Das Leben mit langweilig für ihn aus und ausgehen hat er sich damit abgefunden, einmal mit einer kläglichsten Blaise seinen Lebensabend zu beschließen. Ein gutes Tages ein Professor erkrankt wird, und so den Fall lösen soll. Bei einer Besichtigung der Laboratorien des Professors kommt es zur Explosion, bei der Wino das Bewusstsein verliert.

Als er wieder zu sich kommt, hat sich seine Welt gewandelt: Die Stadt erscheint nicht die, die er vorher war. Alle Gebäude sehen gepflegter und neuer aus. Telefonzellen sind unbefestigt geworden und verhalten sich über Sprachergabe. Wino Bear

hat über Magnum sein Recht verteidigt. Auch sonst leben im Golden-Urbanen merkwürdige Typen, und Wino Bear hat alle Hände voll zu tun, mit der neuen Gesellschaftsordnung klar zu kommen. (24)

L. Neil Smith, Die Computer- und Daten- und die Menschen. Beyer/Verlag München, 170 Seiten.

Computer Kid Kosmos

Gabe & Why

Kosmos ist dem computerverrückten, aber beherzterten Junge von nebenan. Seit nunmehr drei Jahren werden seine Geschichten in der Happy-Computer erzählt. Die besten Comic-Strips aus Happy sowie Geschichten, die noch nicht erschienen, gibt es zusammengefasst in einem Band. «Computer Kid Kosmos, ein Welt für Happy-Computer-Fans. (10)

Gabe & Why, Computer Kid Kosmos. Beyer/Verlag München, 110, 10 Seiten.

Traumsgler

Dominique Desay

François Rosset ist ein Playboy. Er wird von Frauen umschwärmt, hat Geld und ist erfolgreich im Beruf.

Eines Tages, bei einem Strandgespräch, passieren merkwürdige Dinge. Drei Gemalten tauchen auf, die er bereits kennt, und sagen denen er das Rennen verliert. Als er sich zu nachthertigen versucht, scheint er der einzige zu sein, der die Personen gesehen hat.

An einem anderen Tag gibt es plötzlich eine Meerespest, ohne erkennbaren Grund. Der einzige Mensch, der einen lebigen Kopf bewahrt, ist François. Danach will sich niemand in den Vertiefen ernähren. Weitere merkwürdige Dinge passieren, bis diese Leute über Begriffe sprechen, die er nie erfahren hat. Personen sprechen ihm ein bezauberndes in sie langgefügten Bekanntheit, die er noch nie zuvor in seinem Leben gesehen hat. Für François wird das Leben langsam aber nicht zu einem Alptraum.

Die Straße beim Strandrennen ist leer geworden, ein Storchabschlag mit Säuren und Dingen folgt. Als er eines Tages ein Rennen macht, und sich bei einem Autounfall wiederfindet, glaubt er das Versteck zu verlieren. Nur drei Personen schmecken den so künstlich klingenden Geschmack in seiner Welt während alles andere sich verändert. (10)

Dominiq Desay, Traumsgler. Beyer/Verlag München, 110 Seiten.



Science-Fiction-Gesamte für alle, die schon in der Schule genug lesen müssen

deren künstliche Herkunft. Dort lernt er eine Frau kennen, ebenfalls eine Replikante, die man ein künstliches Gedächtnis gegeben hat. Sie selbst weiß nichts von ihrer Herkunft.

Als er schließlich den letzten Replikanten der Viceroy-Gruppe tötet, wendet sich das Blatt: der Jäger wird zum Gejagten. Am Schluss des Buches erfährt er, daß die Künstlichen menschlicher sind als die natürlichen Menschen. (14)

Philip K. Dick, Blade Runner, Sciencefiction verfilmt von Ridley Scott. Beyer/Verlag München, 110 Seiten.

Der Durchbruch

L. Neil Smith

Stellen Sie sich vor, in unserer Geschichte wären einige Dinge anders gelaufen.

plastik errückten werden. In einer von gewisser Will Bear trifft die ihn sehr ähnlich ist, und den Bord der Präsidentenlinie besucht. Dieser klärt ihn über die neue Welt auf. Es fing alles an, als LH George Washington erschienen wird. Welche bildet sich ein wissenschaftliches Steuersystem, in dem dank der fehlenden Kontrolle eines Staatsbehörden, der technische Fortschritt weiter ist, als in unserer Welt.

Es wird noch verrückter: Die Menschen haben festgestellt, daß es sollte die einzigen verfügbaren Lebensformen sind. Auf gleichem Entwicklungsstand stehen die Affen und Walfische. Dank eines elektronischen Sprachverstärkers können sie sich mit den Menschen verständigen. So ist der Präsident der Vereinigten Staaten im Golden-Urban verurteilt ein Orang-Utan, der mit 10-

Die fliegenden Zauberer

Larry Niven — David Gerrold

Was passiert, wenn ein Wissenschaftler in einer Welt landet, die noch zu etwas von Wissenschaft gehört hat? Was passiert weiter, wenn in diesem Welt zerfällt von wissenschaftlichen Begründungen Zaubern und Götter die Segen haben? Das Wissenschaftler wird nicht sehr unzufrieden müssen.

Zudem geht ihm seine komplette technische Ausrüstung kaputt. Sein Mutterschiff kreist zwar in der Umkreisbahn, jedoch außerhalb seines Notrufbereichs. Um auf die andere Seite der Welt zu gelangen, bedarf es eines Luftschiffes. Für dieses müssen jedoch erst die technischen Voraussetzungen geschaffen werden. Nach und nach lernt der Wissenschaftler die Planeten-Bewohner sein Wissen. Dabei kommt es zu manch kuriosen Zwischenfällen, wenn sich Wissenschaft und Zaubern nicht einig sind. Beide Kulturen, Zaubern und Wissenschaft, sind nur zwei verschiedene Erklärungen für ein und das selbe Sachverhalte.

„Die fliegenden Zauberer“ ist wohl eines der innovativsten Bücher in der Science-Fiction. Ein Muß für Anhänger dieser Buchgattung. (H)

in seinen Worten: »Es ist dies die Neugier, eine unzufriedenheit, die, ich, kalte, kalte Neugier, die durch nichts gebremst oder gar erwidert werden kann.« GÖLEM hat sich durch seine philosophischen Betrachtungen in die höheren Sphä-



Stefan Wüster: Das Lexikon der Science Fiction Literatur

ren der Intelligenz herabgelutet, bis ihn nur noch ein Weg offen blieb für immer zu schweigen.

Stanislaw Lem ist bekannt für seine kalten Betrachtungen von der zukünftigen Welt. Er geht jedoch nicht von einer High-Tech-Zivilisation aus, sondern von einer recht analogen Welt aus, die nach 100 Jahren Industrie lebte. (H)

Stanislaw Lem: Also sprach Golem. Science Fiction, 197, 1 Mark

Der schwarze Ingal

Mechina/Jederszky

John Döhl, ein Privatdetektiv der Klasse K, der in einer nicht mehr besetzten Stadt der Zukunft lebt. Die Stadt ist mit Menschen und Droiden überfüllt. Das Abschlußbild von Sessazon, bestehend aus den ungenutzten Abwasser der Stadt.

In diesem Roman führt Döhl am Anfang der Geschichte Lemme ums Leben, als er von unbekannten Schlingern die Stadtbezirke heruntergeschmissen wird. Dabei hat Döhl nur den harmlosen Auftrag einer halbtags Lady ausgeführt, die er die Nacht über durch die Stadt führen soll. Durch ein Mißverständnis muß Döhl vor einem Verbrechen der Lady auftreten. Ein Blick auf

die Flucht in die Lüftungsröhren der Stadt, in denen er sich versteckt wartet. Dafür müht er auf ein geheimnisvolles Wesen in den Schächten, das ihm einen glühenden Gegenstand zur Obhut anvertraut. Der Ingal folgt dem abtanzenden und schuldlosen Döhl Handlung von geheimnisvollen Mächten, was denen er sich nur etwas selbst hat. Der Ingal selbst ein Geheimnis zu enthüllen. Zusammen mit einem geschickten Detektivpaar Dipo flüchtet er über die Erde und in den Weltraum.

„Der schwarze Ingal“ ist das erste Heft von insgesamt 8. Drei weitere Hefte sind bereits erschienen. „Der Ingal“ die Lichte, ein tiefen Thriller und „In höchstem Maße“ (H)

Mechina/Jederszky: „Der schwarze Ingal“. Science Fiction, 100 Seiten, 2,50 Mark

Neuromancer

William Gibson

Computer werden nicht mehr mit der Distanz und dem Böhschmerz bedient. Das Interface zum Menschen ist ein Strahlband über das der Computer direkt auf die Gehirnstrukturen des Menschen zugreift. Texte, Zahlen, Grafiken, alles ist direkt im Bewußtsein vorhanden. Voraussetzung dafür sind operative sensiblen Nerven im Gehirn und die Operation ist noch teuer.

Case war einer der Ersten, die direkt mit einem Computer kommunizieren können. Mit seinen Fähigkeiten war er der perfekte Hacker, ein „Cyberpunk“ sein Computer-Spezialist, die aus fremden Systemen Informationen kassiert, und anderen zum Verkauf/absetzen. Seine Auftragsgeber lieferte er jedoch nicht alle Informationen aus, sondern behält Teile für sich, um diese profitierlich auf eigene Faust zu verkaufen.

Bei ihm ein Auftragsgeber ein Geschäft vorschlägt. Er soll wieder Daten aus einem Computer holen. Dafür werden seine Nerven erneut sensiblerisiert. Schritt an den illegalen Verfahren, behält er seine Fähigkeiten. Wenn er, weil er weiter gehen, wo er denkt. Case nimmt das Angebot wahr. Zusammen mit der Leibwächterin des Auftraggebers einer spiegelgleichen zukunftsgerichteten Schönheit mit Skulpturen unter den Augenlippen, und seinen alten in ROM gespeicherten Lebewesen, dessen großer Wunsch es ist geliebt zu werden, macht er sich an die Arbeit. (H)

William Gibson: „Neuromancer“, Science Fiction, 200 Seiten

Larry Niven — David Gerrold: „Die fliegenden Zauberer“. Science Fiction, 197 Seiten, 2,50 Mark

Also sprach GÖLEM

Stanislaw Lem

Was passiert, wenn ein Computer über sich, die Menschen und die ganze Welt philosophiert? Oder kann ein Computer gar Selbstmord begehen? Stanislaw Lem, der polnische Autor fiktionaler Literatur, hat sich in seinem Buch „Also sprach GÖLEM“ mit dieser Thematik beschäftigt. GÖLEM KIV arbeitet nicht mehr. Überprüflich war dieser harmonische Diskurs für natürliche Zwecke gut sein, jedoch eigene er nicht, solche trivialen Aufgaben zu übernehmen. Natürlich wollten einige „Kontrollierbaren“ GÖLEM durch Spezialaufträge wachrufen, um die Menschheit vor der Ausdehnung durch die Maschinen zu bewahren. Es gelang ihnen nicht.

GÖLEM wollte eigentlich mit kleinen Menschen reden, weil es für ihn einfach nicht intelligent genug waren. Daß GÖLEM letztendlich doch mit dem Menschen kommunizieren hat, das erklärte Irving T. Core

Beratung und Auftragsannahme: Tel: 02554/1059

GESCHÄFTSZEITEN

Montag bis Freitag von 9.00-12.00 Uhr und 14.30-18.00 Uhr,
Samstag ab nur amter Ladungsfrist) von 9.00-12.00 Uhr
grüßlich (telefonisch) sind wir an Samstagen nicht zu er-
reichen!

Sie erreichen uns über die Autobahn A1 Abfahrt Münster Nord
= 2011 Richtung Bielefeld / Geseke = Abfahrt Altonberge / Leer =
in Leer links Straße mit dem Ortsausgang links (Bühel "Münster
Rausgel") = unten der Post (ca. 10 Autominuten ab Münster/
Autobahn A1)

Ein Preisvergleich lohnt sich!

erst mathes – seit 6 Jahren ein Begriff für preisbewusste Käufer!

Sie finden bei uns die interessantesten Produkte fast aller namhaften Computer- und
Drucker-Hersteller weit unter deren unverbindlich empfohlenen Verkaufspreisen.

Finden Sie unsere attraktive Gewergerpreise, die wir Ihnen ganz kostenlos und unverbindlich paraden.

Zenon data
systems

ATARI

Brother

Commodore

FAIRBIT

star

CITIZEN

SHARP

OKIDATA

TOSHIBA

EPSON

Wir sind seit Jahren
bekannt für:

olivetti

VICTOR

- Markenprodukte zu günstigen Preisen
- herstellereunabhängige Beratung
- große Auswahl
- guten Service (auch nach der Garantiezeit)
- täglichen Versand
- gute Lieferbereitschaft
- ständige Qualitätskontrollen

JUKI

SEIKOSHA

Seagate

Tandon

Schneider

CITOH

Besuchen Sie uns!

PLANTRON

HEWLETT-PACKARD

TAXAN

MITSUBISHI

NEC

Panasonic

... außerdem haben wir das Beste unserer Hersteller aus in unser Sortiment aufgenommen!

MICROCOMPUTER-VERSAND
ernst mathes

Pohlstraße 28, 4419 Leer, Beratung und Auftragsannahme: Tel: 02554/1059

Happy-Redakteure und was sie abends lesen

Anatol Locker: »Garp und wie er die Welt sah«

Für alle, die der Science-Fiction und Fantasy-Geschichten überdrüssig sind, ist »Garp und wie er die Welt sah« die ideale Abwechslung. Der Roman beschreibt das Leben des Schriftstellers T.S. Garp und seiner Familie. Wie aber einen neuen, besseren Roman à la »Ich brauche eine Familie« erwartet, wird nicht für möglich halten, was hier passiert. Denn Autor John Irving legt eine Menge von Halb-Irving auf den Leser los: eine herzerwärmende Kranken-schwester mit Mädel-Besessenen, einen faszinierenden Transsexuellen, einen sozialen Detektiv und einen verurteilten Frau mit einem sehr sehr schönen Messer. »Garp« lebt sich wahnsinnig langsam. Die Geschichten sind manchmal komisch, manchmal traurig und spritzt vor Lebenslust in Amerika und Europa hat das Buch allerdings Kälteplan - bei mir schon lange

John Irving: »Garp und wie er die Welt sah«, Berlin, dt 97 Euro

Gregor Neumann: »Sie«

Stephen King erzählt in »Sie« die Geschichte des Schriftstellers Paul Sheldon, der nach einem Unfall schwerverletzt einer verhängnisvollen Verletzung ausgesetzt ist. Sie mag sein letztes Buch gut nicht und zwingt ihn, nur für ein neue Fortsetzung zu schreiben. Daraus entwickelt sich ein packendes Thriller, bei dem es für Paul nicht nur darum geht zu überleben, sondern nicht selbst verhängnisvoll zu werden. Eine Charakterstudie, die unter dem Haut geht. Mich begeistert dies wegen der fesselnden Story und der brillanten Konzepte, die den Leser mit allen Abgründen des menschlichen Wesens konfrontiert. Der Horror entsteht nicht durch Brutalität, sondern durch die Angst vor der eigenen Angst

Stephen King: »Sie«, Berlin, Bastei 10,99 Euro

Martin Gakush: »Cyberspace«

»Cyberspace« ist eine Sammlung von Kurzgeschichten, die William Gibson seit 1977 bis 1992 geschrieben hat. Er erzählt das Bild einer

nicht gerade rosigen, sehr technischen Zukunft. Weitraumschiffen oder anderen Kampfhandlungen sucht man in dem Buch vergebens. Stattdessen werden Probleme konkreter Menschen in einer heruntergekommenen Welt erzählt.

Die Kurzgeschichten sind witzig und zum Teil sehr skizzen geschrieben. Man kann sich beim Lesen gut in die einzelnen Charaktere hineinversetzen. Wie nennt der Märg nur die Ideen für seine tollen Geschichten her?

William Gibson: »Cyberspace«, Berlin, Bastei 10,99 Euro

Heinrich Lenhardt: »Ediths Tagebuch«

Wenn mir ein Buch gefallen soll, muß es auch einfach gut lesen lassen und mich spannend sein. Und für Spannung sorgen nicht nur Autoren wie Stephen King mit ihren fantastischen Stories. Der Amerikaner Patrick Hochbrant gelingt das Kunststück, ohne Effekthascherei eigene spannende Romane zu schreiben. Das erreicht er durch die klaren und Neugierregenden ihrer Hauptfiguren, mit denen man sich oft sehr gut identifizieren kann. Ein Paradebeispiel für die Schreibkunst der Gegenwart ist die 400-Seiten-Superschwarte »Ediths Tagebuch«. Wer die made Verfilmung dieses Buchs gesehen hat, soll sich bald sehr abschrecken lassen.

Patrick Hochbrant: »Ediths Tagebuch«, Gollub 10,99 Euro

Petra Wängler: »Ich hab' sie, Mama«

»Ich hab' sie, Mama«, aber nicht ich, sondern sie, sagt auf dem Titel eine kleine Exze mit großen Augen und einer Pfote um Mausloch zu ihrer Mutter. Das ist echt Ur Stein.

Oder eine Maus, die im Mausloch-Panzer steht und eine Fliegenzange hebt. »Mama, komm mal an Engel! Ich hab' sie, Mama. Oder ein Tierchen!« »Jungel, gib mir ein Katzenbissen Haupttopfen - bis jemand dahintersteht, daß es ein Stück Zerkel ist.« und topft den Saft auf eine erbotene Maus.

Um Seine Katzen und Mäusebuch schreiben immer wieder an und irgendwann kommt es nach. Denn Ur Stein topft in seinen Cartoons den Vorhang der Realität und schaut dahinter, wertet sich in Menschen und in Tiere. Und berichtet das kos-



Edith hat das Ding seiner Tochter

Lieblin

Ich auf in Wort (knapp, treffende Konzentrate) und Bild (die Katzen, Mäuse, Krabbler-Mäuse-Menschen muß man einfach gesehen haben) 10 Euro, dtb 10,99 Euro, aber es wird sich nicht lassen! Berlin, dt 9 Euro

Udo Reetz: »Perry Rhodan«

Wer kennt nicht den Helden aller Mischelbücher? Zuerst mit seinen Freunden und Begleitern erlebt Perry Rhodan manch bizarre Situation auf den erhabenen Planeten.

Angewandt heute also als Großschiff-Szenen. Materielle gibt es mehr als 1000 Gegenstände. Es ist anzunehmen, dass alle zu lesen hat sich der Autor mit dem daran gemacht, die Helden in Buchform zusammenzufassen. Durch eine weitere Überarbeitung wurden wichtige Handlungen weggelassen, Widerspruch gelöst und Überzüge geschliffen.

Ich lese diese Bücher besonders gerne, keine es nur doch spannende Unterhaltung bis zur letzten Seite. Perry Rhodan, Band 1 bis 10 (Mosaik Antiquariat/Verlag) Berlin, dt 10 Euro je Band

Joachim Graf: »Cluster-Zyklus«

Der Cluster-Zyklus von Paul Anderson handelt auch, weil eine



Happy-Booktown mit Mitleidsgelehrten

gs-Literatur

große Menge guter Ideen, die einmal umgesetzt worden ist. Es geht um unsere Mitleidsstraße, die von der Nachkriegsgeneration Antidromeda bespielt wird. Alle intelligenten Lebewesen leben zusätzlich aus Empathiegründen unter epistemischer Negation. Die Schwestern von Antidromeda wollen nun die Mitleidsstraße verlassen, um ihre Existenz einzeln zu beweisen. Wieviel und langweilig geschrieben liegt man die Probleme einer Rasse kennen, die aus dem Geschlechtskampf oder von Lebewesen, die sich mit Musik, Laserstrahlen oder Magnetwellen unterhalten. Alles die Schicksalung der einzelnen Rassen wäre jeweils ein eigenes Buch wert gewesen.

Der Titel mit Danks, die Verräter von Danks, die Balle von Danks, Wespung Danks, in 10 Bände, 6000 von Danks, alle Mitleids von Mitleids, überall der Mitleids, Danks Verlag, in 100 Bände, 6000 von Danks.

Henrik Fisch: »Duncan-Trilogie«

Die MIt sind die Meys der Urwissenschaft. Außerlich sind Menschen sehr ähnlich, wenn auch ein goldenes Haar, ist ihre einzige Lebensaufgabe der Kampf. So wiederholt kommt es den Menschen vor, die gegen die MIt einen erbitterten Krieg führen. Durch Zufall lernt Duncan den jungen MIt Nuss auf

Kennt kennen, und schließt mit dem Freundschaft. Mit der Zeit lernt er die Gebräuche der MIt kennen, warum sie eine kämpferische Rasse sind ihre Religion. Er beginnt, daß die Menschen und Nuss einen fiktionalen Felder begehen, und setzt alles daran, den MIt zu helfen.

Jetzt habe ich die Duncan-Trilogie schatzvoll gelesen. Ich glaube, ich lese gleich noch einmal zu.

© J. Danks, Danks – die Mitleids Rasse, 1000 Bände – 6000 Bände, Danks Verlag, in 100 Bände, 6000 von Danks.

Boris Schneider

(Jeder trägt im 100)

»Per Anhalter durch die Galaxis«

Wie nach einem Stück Lebensphilosophie sucht wird es »Per Anhalter durch die Galaxis«, den Autor hat sich konzentriert weiß nicht nur wo es die besten Danks in hundert Lichtjahren Universum gibt, sondern beweist auch eindeutig, daß es gar kein Leben im Universum gibt, daß Gott ebenfalls nicht existiert und daß das allerwertigste Hilfsmittel in allen Lebenslagen ein Handtuch ist. Doch Vorsicht! Es soll schon passiert sein, daß normale

Erkenntnissen so sehr über das Buch gelacht haben, daß ihre Molekular-Struktur vorlie und nur etwas Achte übrigblieb.

Wer diesem Buch gelassen hat, wird ohne die Fortsetzung nicht mehr leben können Sie heißen »Der Restaurant am Ende des Universums« Das Leben, das Universum und der ganze Rest- und »Macht« gut und danken für das Buch!

Danks Verlag, in 100 Bände, 6000 von Danks.

Thomas Kaltenbach: »Die unendliche Geschichte«

Verlassen wir unsere Fantasie? Was Michael Ende in seinem Buch »Die unendliche Geschichte« schreibt, trifft auf unser Computeralter an. In der Welt, die er beschreibt, gibt es keine Computer, kein gutes Felder, Dämonen, Glücksbringer und eine kindliche Kamera. Michael Ende hat geschafft, was viele andere Autoren vergeblich versuchen: Er hat einen so leicht verständlichen Schreibstil angewandt, daß man auch ohne Fremdwort-Hilfen auskommt. Die unendliche Geschichte entführt mich in eine andere Welt, weg von den Computern.

Michael Ende, »Die unendliche Geschichte«, 100 Bände, 6000 von Danks.

Hartmut Wierlein: »Doch mit den Clowns...«

Ich lese »Doch mit den Clowns« gerne. Die Träume sind ich durch eine Bestenliste-Lese anstrengender geworden. Das Buch sagt, damit spannend ist, daß ich es erst nach 100 Seiten wieder aus der Hand legen konnte – meigern um halb drei.

Interessant an diesem »Doch mit den Clowns« ist die Gegenwart und wie die Entwicklung der »Doch mit den Clowns« unter anderem Klären an unterschiedlichen Erlebnissen führt.

In diesem Buch hat mich jeder Kapitel mehr neue gelesen und so werden die über 100 Seiten nach wenigen Tagen verschlungen.

Hartmut Wierlein, »Doch mit den Clowns...«, 100 Bände, 6000 von Danks.

★HAPPY★
COMPUTER Science-fiction-Quiz

Planetoiden, Phaser, Philosophen

Lesen Sie gerne Science-Fiction-Literatur? Beweisen Sie uns, dass Sie sich für Andromeda, Außerirdische, und Robotertechnik interessieren. Machen Sie mit unserem Science-Fiction-Quiz und gewinnen Sie einen von über 50 Science-Fiction-Klassikern.

COMPUTER & SCIENCE-FICTION. Ein Zusammenspiel aus Technik und Fantasie. Das macht Science-Fiction zu einem der beliebtesten Genres der Welt. Doch was ist Science-Fiction? Und wie wird es geschrieben? Diese Fragen sind die Grundlage für die meisten Science-Fiction-Romane. In diesem Quiz werden Sie aufgefordert, Ihre Kenntnisse über Science-Fiction zu testen. Die Fragen sind in vier Kategorien unterteilt: Robotik, Außerirdische, Science-Fiction-Klassiker und Science-Fiction-Film. Jedes richtige Antwort bringt Ihnen Punkte. Die Gesamtanzahl der Punkte bestimmt Ihre Platzierung im Quiz. Die Ergebnisse werden am Ende des Monats veröffentlicht.

Die Fragen: Kniffliges von eins bis vier

Die ersten vier Fragen sind für jeden Teilnehmer des Quiz zu beantworten. Die Fragen sind in vier Kategorien unterteilt:

- Frage 1: Was ist die Hauptrolle von Andromeda?
- Frage 2: Was ist die Hauptrolle von Robotern?
- Frage 3: Was ist die Hauptrolle von Außerirdischen?
- Frage 4: Was ist die Hauptrolle von Science-Fiction-Klassikern?

Die Gewinnlose Lesestoff von Aldiss bis Vogt

Die Gewinnlose sind die folgenden Bücher von Aldiss bis Vogt. Die Bücher sind in vier Kategorien unterteilt: Robotik, Außerirdische, Science-Fiction-Klassiker und Science-Fiction-Film. Jedes richtige Antwort bringt Ihnen Punkte. Die Gesamtanzahl der Punkte bestimmt Ihre Platzierung im Quiz. Die Ergebnisse werden am Ende des Monats veröffentlicht.

Die Gewinnlose sind die folgenden Bücher von Aldiss bis Vogt. Die Bücher sind in vier Kategorien unterteilt: Robotik, Außerirdische, Science-Fiction-Klassiker und Science-Fiction-Film. Jedes richtige Antwort bringt Ihnen Punkte. Die Gesamtanzahl der Punkte bestimmt Ihre Platzierung im Quiz. Die Ergebnisse werden am Ende des Monats veröffentlicht.

Bücher für den Computer-Einsteiger

Lesestoff und Einstiegshilfe

In den Hunderten von Computerbüchern findet man sich nur noch schwer zurecht. Wir haben für Sie eine Auswahl an Büchern getroffen, die sich zu lesen lohnen. Damit Ihr Einstieg leichter wird.

Computerzeit

Dr. Harald Reuter und Ulrich Eike

Viele Menschen wollen oder müssen beim Thema Computer mitreden. Wie lernt man aber das «Computer (ist) am besten? Eine Form ist sicherlich das Fernsehen. Zur Fernsehshow «Computers», die regelmäßig in der ARD ausgestrahlt wird, ist jetzt ein Buch mit dem gleichen Titel erschienen. In leicht verständlicher Form besitzen die beiden Autoren den Stoff aus dem Computerzeit-Folgen 19 bis 28 auf Zuschauer der Fernsehshow erhalten ergänzende Informationen zu den Themenbereichen Musik und Sprache, CAD und Drucker, Robotik, Datenübertragung, Speicher, Anwendungen und Software, Grafik und Animation sowie Spiele und Eingabegeräte. Wenn Sie ergänzende Informationen zu den Computerzeit-Sendungen suchen, greifen Sie zu diesem Buch. Lesen die die Sendung nicht gesehen haben, finden den kompletten Stoff vor

Dr. Harald Reuter und Ulrich Eike «Computers» Heft 4
4 Technix Verlag 1987/88

Computermarkt

Thomas Tu

Wie kauft man am besten einen Computer und wie werde ich im günstigsten wieder los? Die Antworten darauf stehen im Computermarkt von Thomas Tu. Er beantwortet hier auch Fragen wie: Welche Messen sind interessant? Wie kommt man an Software und Hardware aus dem Ausland? Wie laufen Geschäfte über Kleinanzeigen? Wer hilft Tüte rund um den Computer. Vor allem die Computerbesitzer, die keinen Freund oder Bekannten aus der In-

gen können, finden hier die richtigen Antworten. Sollten Sie aber wirklich mal nicht weiter wissen, dann stehen in diesem Buch auch Kontaktadressen zu Firmen und Computermärkten. Computermarkt «Hilfsend Wege sich schnell zu machen» ist das Buch, das man immer dann zur Hand nimmt, wenn man vor schwerer unlösbaren Problemen steht.

Thomas Tu «Computermarkt» Heft 4
4 Technix Verlag

Faszination Programmieren

Susan Lutzmann

Können Sie Tora Iwano? Nein? Aber den Namen «Pao Man» haben Sie vorher schon mal gehört. Es geht um das erfolgreichste Spiel, das je auf einem Computer pro-

grammiert wurde. Computergeschichte gemacht. Susan Lutzmann interessiert sich für die bekanntesten Programmierer und teilt deren Lebensgeschichte mit. Jedes Interview ist für sich gesehen eine unterhaltsame Geschichte und zeigt, wie man zum erfolgreichen Programmierer wird. Das gesamte Buch ist Teil der Geschichte der Mikrocomputerindustrie und schildert Hintergründe zur Entstehung von Firmen wie Apple, Lotus und Microsoft.

Susan Lutzmann «Ausgewählte Programmierer, Heft 4»
4 Technix Verlag 1987/88

Silicon Valley-Fieber

Ernest M. Rogers und Judith K. Leman

Das Apple in Regenbogenfarben, an der rechten Seite abgelesen,



Klassikerbuch, Datenübergabebuch und Lesens heißes, vom Elternteil zu sein

grammiert wurden. Und Tora Iwano ist das Spiel entwickelt. Besondere Programmierer wie oben Pac Man oder Anwendungsprogrammen wie «Multiplan» und «Microsoft Basic» stellt sich bezüglich die Frage, wer nicht hinter dessen Entwicklungen? Was sind die für Leute, die Software geschrieben haben, die Tausende von Menschen täglich benutzen? Diese Menschen haben mit

kennt jeder. Und die Geschichte der Gründer dieser Computerfirmen, die heute unsere Wege steuert ebenfalls. Natürlich ist die Rede von Apple Computer und den Gründern Steven P. Jobs und Stephen G. Wozniak. Die Erfolgsgeschichte dieser beiden Computerschicks, mit ihrer Idee, in einer Garage einen Computer zu bauen, ist heute weltbekannt. Sie gelten als die Väter

im Microcomputer-Zeitalter. Doch um Apple Computer herum hat sich eine ganze Industrie um Silicon Valley in Kalifornien gebildet. Was alles anfing, und was es heute weitergeprägt, haben Ernest Rogers und Judith Larson zusammengetragen.

Ernest M. Rogers und Judith A. Larson: *Apple Computer*. Verlag FOCUS, München-Heidelberg, 1979, 144 S.

Wenn der Computer Geschichten macht

Erich Pawla

Was passiert, wenn der Computer seinen Dienst versagt, oder gar die Meise verliert? Nein, eigentlich kann man als Anwender über solche Vorfälle nicht lachen. Als Überlebender kommt man schon ins Schwärzen, wenn der Computer Geschichten macht, und zwar im doppelten Sinne. Die Satiren und Entstellungen, die Erich Pawla in diesem Buch gesammelt hat, sollen nicht nur unterhalten. Sie sollen vorzugsweise zum Nachdenken anregen. Pawla gehört zu der Generation, die mit dem Erwerb eines Rechner an den Computer in Beziehung gekommen ist. Seine Geschichten spiegeln eine Anwenderperspektive und Berührungspunkte mit dem Computer wider, aber auch Mißtrauen und Frustration. Lesenswert für alle, die dem Computereinsatz eine hintergründigere Seite abzugewinnen wollen.

Erich Pawla: *Wenn der Computer Geschichten macht*. Markt & Technik Verlag, 1979, 104 S.

Das RORORO Computer-Buch

Ray Curlew und Susan Curlew

„Alles über das Daten, Daten und Zeichen lesen Sie in diesem Computerbuch. Die Autoren haben jedoch besonderes Wert darauf gelegt, daß alles immer verständlich bleibt. Das Buch ist weitgehend von der weltweiten Sprache befreit und nutzt auch kein mathematisches und elektronisches Wissen voraus. Dabei haben die Autoren das Buch in fünf Teile gegliedert. Im ersten Teil erörtern sie die Grundlagen über Daten und Elektronik. Der zweite Teil beschäftigt sich mit der Entwicklungsgeschichte der Computer. Mit dem Aspekt moderner Computertechnologie kann man sich im dritten Teil auseinandersetzen. Teil 4 ist über Programmieren und den datenorientierten Sprachen gewidmet. Als Abschluß finden man im fünften Teil Anwendungen für größere Computersysteme.

Ray Curlew und Susan Curlew: *Das RORORO Computerbuch*. Markt & Technik Verlag, 1979, 104 S.



Computer-Geschichte ist eine wichtige Zusatzinformation für Kenner, die man dankbar die Illustrationen besser versteht

Medien von Morgen

Peter Langendorf

Wie sieht denn die Zukunft in den anderen Bereichen aus? Computer können wir ja sehen. Doch auch in anderen Geräten steckt schon Computertechnologie. Sind Computer die goldene Zeitalter der informationstechnischen oder veränderten sie den Menschen in der Zukunft durch Monotonie? Peter Langendorf bietet in seinem Report viele Hintergrundinformationen zur Konzeptionspolitik und Medienwirtschaft. Er schildert die Geschichte, Technik und Fähigkeiten von Video- und Videokassetten, Kabel- und Satellitendistribution, Teletext und Fernkopieren, Mobilsystemen, Datenbanken, MUXON, INFERNO und EDN sowie Fernseh- und Videogeräte-Technik.

Peter Langendorf: *Medien von Morgen*. Markt & Technik Verlag, 1979, 104 S.

Superrechner

Reihe: Computer verstehen

Wichtig ist die zentrale Seite der Welt. Es ist die Cray II. Nebenher steht auch der schnellste Computer der Welt. Wie funktionieren solche Supercomputer und was erreichen sie? Wo werden heute Supercomputer eingesetzt? Fragen, die in diesem Time-Life-Buch beantwortet werden. Hier lesen Sie auch, daß die Geschwindigkeit der Computer in MIPS und MFLOPS angegeben wird, oder daß noch schnellere und leistungsfähigere Computer ent-

wickelt werden. Es ist ein Buch aus einer ganzen Reihe, mit sehr aufwendigen durchgehend farbigen Druck. Die gesamte Reihe »Computer verstehen« ist eine ideale Anschaffung, wenn man über Computer lesen oder bestimmte Daten und Fakten nachschlagen möchte.

Reihe: *Computer verstehen*, 11 Bände, Markt & Technik Verlag, 1979, 104 S.

Mein erster Computer

Rodney Zahn

Wenn es um Standardwerke einer bestimmten Buchreihe geht, dann ist es Rodney Zahn »Mein erster Computer«. Seit er bekannt dafür, in verständlicher Form Computer-Lehrbücher zu verfassen, ist er auch in diesem Buch. Aufbau und Funktion von Computern behandelt Computer-Datenteile und -Speicher, stellt angewandte einfache Standardrechner vor. Anhand von Beispielen zeigt er dann den praktischen Computer-Einsatz. Ein wichtiger Teil ist auch die Zusammenfassung am Computer. Dazu gibt Zahn Tips zur Auswahl des richtigen Systems und sagt Ihnen, wo Sie Fehler beheben und vermeiden können. Dieses Buch liegt in einer neuen überarbeiteten Ausgabe vor und behandelt auch aktuell auf dem Markt erhältliche Geräte, darunter auch Laserdrucker. Ein Buch, das zum Einstieg nicht fehlen sollte.

Rodney Zahn: *Mein erster Computer*. Markt & Technik Verlag, 1979, 104 S.

Grundkurs Computer

Manfred Weber

Dem Umgang mit dem Personal Computer von der Pike auf lernen vermittelt der Schweizer Computer-Verlag Klart Verlag, der dieses Buch verlegt hat, ist bekannt für gute Lehrbücher. Viele Schulbücher kommt von diesem Verlag. So ist auch dieses Buch gut geeignet, entweder im Selbststudium oder als lehrbegleitendes Material in der Schule die Programmierung des PCs zu lernen. Ausgehend von den Grundlagen wie zum Beispiel Computer allgemein, Daten und Programme, bearbeitet Manfred Weber

beim für dieses Buch, denn hier steht es nämlich alles rund um den Computer den Maschinensprachen (oder hoch Computerfreak sein, um zu verstehen, was in diesem Buch steht. Da geht es in der Einleitung erst einmal darum, wie Computer überhaupt zum Einsatz kommen. Darin anschließend kommt ein Sprößling durch die Geschichte der Computer und eine Erklärung, wie ein Computer überhaupt funktioniert. Im zweiten Kapitel erläutert Wolfgang Bauer die Hardware, angefangen bei der Zentralinheit über Eingabe-/Ausgabe-Geräte externe Speicher sonstige Geräte bis hin zum Betriebssystem eines Compe-

ters. In seinem Buch nach ergänzen der Daten Wehrhenshaft. Dabei zeichnen die Zukunft nicht schwarz. Er sagt dem Leser die Grundformen, nach denen ein Computer funktioniert. Dann können Sie als Leser selbst abschätzen, ob der Computer seinen Fähigkeiten die Zukunft beherrscht und auch der Mensch zum Untertan macht. Oder beherrscht der Mensch den Computer als Werkzeug und setzt es sinnvoll ein? Wägen Sie sich einen Überblick über die Zukunft der Gesellschaft mit Computern verschaffen, dann lesen Sie dieses Buch.

Manfred Weber: Grundkurs Computer — der Schweizer Computer-Verlag Klart Verlag, 1987, 144 S.



Lehrbücher müssen nicht sein: mehrere sehr gesunde für Computer-Einsteiger gibt es heute. Exemplare

schreiben den Stoff auf. Dies führt dann über Basis-Befehle, Variablen, Funktionen und die Arbeit mit Dateien bis hin zur Methode der Programmierentwicklung. Zahlreiche praktische Übungsaufgaben liefern die praktische Thematik auf. Aufgaben werden anschließend die Erläuterung der benötigten Lösungsweg bietet Ihnen eine Kontrolle über die Aufgaben. Ein Buch für Einsteiger, die den Umgang mit dem PC und die Programmiergrundlagen gründlich lernen wollen.

Manfred Weber: Grundkurs Computer — der Schweizer Computer-Verlag Klart Verlag, 1987, 144 S.

Computer Grundwissen

Wolfgang Bauer

Was ich schon immer über Computer wissen wollte, aber nie zu fragen wagte. Die passende Ursache-

tion. Das dritte Kapitel ist als Software bezeichnet. Kapitel 4 behandelt die Benutzung Software, Wartung und wurde im Buch als Betriebs beschreiben. Der Aufbau enthält Checklisten, eine Übersicht über Fachwörter und Zitate. Es ist das Buch für den absoluten Einsteiger.

Wolfgang Bauer: Computer Grundwissen — Pöhl Verlag, 1987, 104 S.

Computer — die laisen Eroberer

Klaus Kexpler

Mantraum behaupten, daß die Computer uns in wenigen Jahren nicht nur erbenlos machen werden, sondern daß sie uns auch geistig überlegen sein werden. Dieser und vielen anderen Behauptungen, die im Zusammenhang mit Computern aufkommen, geht Klaus Kexpler

Mikrocomputer Lexikon

Ein Inpactdrucker ist ein zweifachschichtiger Drucker, der die Zeichen durch Anschlagen des Folienbandes auf dem Papier bildet. Diese sind über 1500 mal mehr Definitionen haben im standard Mikrocomputer Lexikon von Syntex. Drei Fachwissen dem dieses kleine Buch ein hilfreiches Nachschlagewerk für Begriffe, die plötzlich in der Computerwelt vorkommen und dem Leser und Einsteiger hilft es, sich durch die Fachsprache zu schliessen. Ein kleines Englisch-Deutsch-Wörterbuch hilft Ihnen darüber hinaus, englische Begriffe, die meist im Zusammenhang mit Computern fallen, besser zu verstehen und zu verwenden. Sogar ein Französisch-Deutsch-Wörterbuch ist als Ergänzung enthalten, in dem viele Begriffe aus der Elektronik und Computertechnik aufgeführt sind. Im dritten Teil des Buches sind einige wichtige amerikanische Standards und deren deutsche Gegenstücke aufgeführt. Eine kleine Tabelle mit den verschiedenen Typenbezeichnungen der in der Computertechnik häufig verwendeten Chips, schließt dieses Lexikon ab. Allerdings sind hier noch nicht die neuesten aktuellen Typen enthalten. Für den Einsteiger und Neugierigen ist dieses Nachschlagewerk ein rundum gelungenes und gutes Nachschlagewerk.

Adrian Computer Lexikon, Syntex Verlag, 1987, 104 S.

Pascal auf der Spur

Berry Ledgard und Andrew Sawyer

Wer hat der Programmiersprache Pascal auf der Spur ist, ist kein Computerer als Sherlock Holmes. Während eines Computertageprogramms den Indizienwelt erleben und

entwerfen, sagt Holmes seinen Assistenten Dr. Watson, wo man Licht auf die Mysterien der Programmiersprache wirft. Abundant ausführlicher Beispiele und Programme kann der Leser jedes Fall mit seinem Computer verfolgen und so den oft überraschenden Lösungen folgen. Es ist die gelungene Mischung aus Unterhaltung und Lehrbuch. Hier wird durch Spannung und Witz ein Lehrstoff vermittelt, den man sich sonst recht schwer erarbeiten muß. Diese Art von Lesen konnte man sich in der Schule ebenfalls wünschen und findet hoffentlich viele Nachbarn. Ein komplexes Thema wird in einfacher und spielerischer Weise vermittelt.

Henry Decker und Andrew Rosen: *Chess and the Computer*. New York: Doubleday, 1979, 120 S.

Die Hackerbibel

Chess Computer Club

Es liegt auf dem Tisch, macht diskutiert und wenn es rüberfällt, ist der Computer kaputt. Was ist das? Klar, als Hacker wissen Sie es: ein Akroskopier. Als echter Hacker brauchen Sie unbedingt die Hackerbibel. Hier stehen die Informationen drin, die man sonst nur sehr schwer bekommen kann. Zum Beispiel Selbststudien, Wundekundealgorithmen und Anzüge von Hochrechern von Großrechnern. Aber nicht nur aus Deutschland wird berichtet: von Amerika, dem Eldorado der Hacker, wurden jede Menge Beiträge zusammengetragen. Viele von diesen Artikeln stammen von Hackerning Chessare Catalyst. Veröffentlicht wurden auch die ersten zwölf Ausgaben der Datenblätter, dem bedeutendsten Newsletter. Außerdem wurde die legendäre amerikanische OLN nachgedruckt, die als Testament der Hacker. Das ganze vom Chess Computer Club haben viel Material zusammengetragen und einer Million in der Geschichte der Datenverarbeitung gesetzt. Es ist die ultimative Hackerbibel.

Chess Computer Club: *Die Hackerbibel*. Verlag Deutscher Taschenbuchverlag, 120 S.

Grundwissen Informationsverarbeitung

Helmut Schlo

Konrad Zuse konstruierte 1941 die erste betriebsfähige programmgesteuerte Rechenmaschine der Welt für eine Militärbehörde. Er brachte dafür Forscher an und war sein Freund, damals ein astrau-

chen Experte. Die Geschichte der elektronischen Datenverarbeitung wird im ersten Kapitel dieses Buchs behandelt. Doch was funktioniert heute das Groß-EDV? Ein Mikrocomputer ist im Vergleich dazu noch leicht zu durchschauen. Helmut Schlo hat darum in 15 Kapiteln die Datenverarbeitung betrachtet. Das geht es um Grundbegriffe in der Datenverarbeitung, Struktur eines Datenverarbeitungssystems, Hard- und Software, Geräte in der Datenverarbeitung bis hin zu Ansätzen für die Zukunft der Informationsverarbeitung. Wie mehr über Großrechner, Rechnernetze und Datenetze wissen will, sollte dieses Buch einmal in aller Ruhe lesen.

Helmut Schlo: *Grundwissen Informationsverarbeitung*. Vieweg Verlag, 112 S.

Computernetze

Jürgen Vallee

Was das erste Traum, ist der ersten Augen die Vernetzung von Computersystemen, der Austausch von Daten. Von Schwarzenbern werden die Nachteile immer wieder an die Öffentlichkeit gesetzt und schließlich diskutiert. Doch sind diese Menschen wirklich nur Menschen oder steckt nicht ein Falsches Wahrheit hinter dem, was sie sagen? Jürgen Vallee ist engagierter Informatiker. Er zeigt, wie sich in Zukunft unsere Arbeitsweisen zu lösen und zu spielen verändern kann. Dabei geht er sehr kniffligen Frage nach, ob die Ingenieure die Wirkung ihrer Entwicklungen auf die Gesellschaft kennen. Das Buch sagt, ob der Computer der Zukunft, durch die Informations- und Kommunikationstechnik, mächtiger als der Mensch wird, oder ob wir uns auf einen total kontrollierten Polizeistaat zubewegen, wie George Orwell es prophezeit hat.

Jürgen Vallee: *Computernetze*. Vieweg Fachverlag, 167 S.

Mein erstes Basic-Programm

Rodney Edin

Wäre Basic nicht so schwierig hätte ich es schon länger gelernt. Wer immer dieses Buch sagt, er konnte noch nicht Rodney Edin. Mein erstes Basic-Programm. Geben Sie einen Beitrag für das ungewöhnliche Lehrbuch, so würde dieses Buch ein verdienen. Es macht einfach Spaß in diesem Buch zu lesen und mit einem dem Programmieren zusammen die Welt der Basic Sprache zu erforschen. Sie werden, wenn Sie

dieses Buch in der Hand halten, auch ebenfalls sagen: „Das schaff ich auch.“ Neben dem, dem Übersetzer und Hauptautor, unterstützt Sie noch der Basic-Interpreter mit seinem Freund dem Computer, die Programmiersprache der besten Dinge. Die Programmiersprache der besten Dinge und das unerbittliche Plaidoyer. Es ist eine lustige Gruppe, die Sie durchs ganze Buch begleitet und Sie aufheitert, wenn der es irgendwie besonders schwierig ist. Dieses Buch ist sehr gut geeignet für junge und junggebliebene Computerfreunde.

Rodney Edin: *Mein erstes Basic-Programm*. Vieweg Verlag, 112 S.

Das wahre Computer-Lexikon

Irma Hacker und Jay Stick

Wären Sie von Ihren computerbezogenen Mitmenschen lieber mit Begriffen wie Bit, Byte, RAM, ROM oder WYSIWYG erschlagen? Schließen Sie nun! So beschreibt sich das wahre Computer-Lexikon selbst. Ein gelungenes, maximal aber auch knifflig verknüpfte, Setze auf die Sprache der Computerfreunde. Dieses Lexikon darf in keiner Buchsammlung fehlen. So gewissen Sie der ersten und am besten gemeinsamen Computer noch aus andere Seite ab, frei nach dem Motto: „Jetzt können Sie es den anderen einmal zeigen.“ und niemand kann Ihnen mehr ein KONTX für ein UNIX vorrechnen.

Irma Hacker und Jay Stick: *Das wahre Computer-Lexikon*. Addison-Wesley Verlag, 1978, 100 S.

Computer-Fachbegriffe von A bis Z

Bernhard Velt

Velt, was ist der Computer? Velt, was ist die Vernetzung? Velt, was ist die Vernetzung? Wenn es nicht gerade selbstschreiben wird. Bernhard Velt hat Computer-Fachbegriffe gesammelt und deren Ursprung und damit genaue Bedeutung dem Leser zugänglich gemacht. In diesem Buch steht nach dem, daß Ada, eine Programmiersprache, der Augusta Courtes de Lovelace und Mitarbeiterin des englischen Mathematikers Charles Babbage (1791 - 1871) gewidmet ist. Über 1000 Stichwörter von A wie Abtastsprache bis Z wie Zylinder, und auf diese Wege aufgeschlüsselt. Es ist ein Nachschlagewerk und Lexikon für Leute, die schon immer wissen wollten, was hinter Fachbegriffen steckt. (S)

Bernhard Velt: *Computer-Fachbegriffe von A bis Z*. Vieweg Verlag, 1978, 100 S.



Kribbeliges Kristalle-Kicken

«Ich bin schlichtweg begeistert! Crillon hat eine faszinierende Spielidee und ist für ein Listing brillant programmiert. Ich werde so

lange nicht von diesem Spiel lassen, bis ich alle 25 Level gelöst habe.» Soweit unser Spiel-Tester Boris Schneider über das Spiel Crillon.

Eine neue Spielgenussart ist geboren. Als erste Mischung aus Arkadoid und Boulder-Down präsentiert sich unser Listing des Monats «Crillon» von Oliver Kraus (siehe auch Seite 108). Durch viele teilweise sehr knifflige Level fordert das actionreiche Geschicklichkeitsspiel mit dem from Sounds lange an den Joystick. Dabei geht es darum einen kleinen Ball zu manövrieren, der aber teilweise dem Joystick auch noch den Besitzer der Maus gehorcht und wie ein Quersattel springt. Sie müssen diesen Ball durch 25 Level manövrieren. Doch die Level haben es in sich. Einer schwängert als der andere gilt es, einen Weg zu finden. Verschiedenfarbige Steine müssen berührt und so der Rückschritt abgelehnt werden. Dabei helfen oder behindern vier verschiedenfarbige Steine

- Turmsäule: Sollte man niemals berühren, weil dadurch jeweils einer der fünf Bälle verlorengeht
- Dreiecke: Sie können helfen, einen Weg zu verschleiern oder zeigen durch Hochziehen zu sichern
- Energie-Sterne: Bei Berührung des Balls mit einem Stein, der die gleiche Farbe hat wie der Spielball, verschwindet der Stein und der Ball wird reflektiert
- Farb-Wechsler: Bei Berührung mit einem Farbwechsler ändert sich die Farbe des Spielballs

Der «Reactor»-Faktor hilft bei ungewissen Situationen, allerdings unter dem Verlust eines Spiel-Lebens. Und jetzt viel Spaß mit Crillon! (wg)

Crillon ★★★

von Oliver Kraus

Computertyp	C 64/C128
Sprache	Assembler
Ergebnishilfe	MSE
Kurzbeschreibung	Geschicklichkeitsspiel mit völlig neuer Spielweise
Wegen in Byte	1280
Räume auf Disk	20
Laufzeit mit	Diskette, Kassette
Besonderheiten	muß nach dem Starten erst mit MUNS gestartet werden

- ★ in schnell abgelesen
- ★★ in langsam bis sehr langsam
- ★★★ in langsam bis sehr langsam

Monat	Jan 1988	Feb 1988	März 1988	Apr 1988	Mai 1988	Juni 1988	Juli 1988	Aug 1988	Sep 1988	Oktober 1988	Nov 1988	Dek 1988
1987	26	28	11	27	18	20	28	21				
1988	22	22	28	28	20	23	25	24				
1989	28	28	28	28	28	28	28	28				
1990	27	28	28	28	28	28	28	28				
1991	28	28	28	28	28	28	28	28				
1992	28	28	28	28	28	28	28	28				
1993	28	28	28	28	28	28	28	28				

«Crillon», eine wirklich neue Spielweise als Listing des Monats für das C 64

Table with 3 columns of hexadecimal values, likely representing a memory dump or data listing for a program. The values are arranged in rows and columns, with some characters appearing to be ASCII characters.



Advertisement for the 'DEUTSCH-SHOW' on MS-DOS & C64. It features a list of features and a 3D wireframe graphic.

Advertisement for 'Ferien im Computercamp'. It lists various computer models and software, and includes the name 'Computer World'.

Advertisement for 'Deutsche Public Domain-Software'. It lists various software titles and their authors.

Software-Paradies

Software auch für den kleinen Geldbeutel
Innovativ und neu
Für alle gängigen Systeme
Machen Sie Ihren Traum wahr - mit uns.
Fordern Sie die kostenlose Liste an, es lohnt sich für alle!

Software-Paradies

K. Wink, Wilhelmstraße 23
2180 Cuxhaven
Telefon 04721 63128
Bitte Computer-Typ angeben!

Pocket-Modem 1200 498,-



Das 1200 Baud, 24 Stufen für Protokolle wie G.723 und V.42 bis V.42bis, modems ermöglicht Übertragung bis zu 14400 Baud. Interne Modem- und Fax-Software (Modem und Fax) sind in separate Unterprogramme.
Alle Modems haben Komp. und ohne FT2-Beschreibung im Hand-Protokoll nicht erlaubt.
Interne Fax-Software ist optional erhältlich.



Düsseldorfer Markt GmbH
Hohenzollern 74
5000 Köln 1
Telefon 0221 710 14 49

MODEM

- Modernkarte PC 1200 248,-
Modem für IBM, 1200 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- KS 1200 398,-
Kartensystem, 1200 Baud.
- KS 2400 598,-
Kartensystem, 2400 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- KS-Multi 598,-
Kartensystem, 1200 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- RAMboard 2 MB 348,-
2 MB, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen



Düsseldorfer Markt GmbH
Hohenzollern 74
5000 Köln 1
Telefon 0221 710 14 49

Atari ST-Floppy

- Typ DL-1 Disketten 298,-
- Typ DL-2 Disketten 348,-

Modems

- Discovery 1200 C+ 398,-
2400 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- Discovery 1200 A 398,-
2400 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- Discovery 2400 E 498,-
2400 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen
- Best 2400 Plus 598,-
2400 Baud, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen, 24 Stufen

BIELING

Computersysteme
Spiegelstraße 11 4200 Ruckstuhl
Telefon 02361/981485

Der Expander für IBM und -kompatible
Apple IIe, IIgs, IIx, und CPC 464-664-8128

4 Erweiterungen für Apple IIe, IIgs, IIx, und CPC 464-664-8128
4 Erweiterungen für Apple IIe, IIgs, IIx, und CPC 464-664-8128
4 Erweiterungen für Apple IIe, IIgs, IIx, und CPC 464-664-8128
4 Erweiterungen für Apple IIe, IIgs, IIx, und CPC 464-664-8128

COBBERTIN
180 671 001 118 671 0114 6999
Hohenzollern 74 5000 Köln 1

ATARI ST-Software

- Over 400 Public-Domain-Disketten zu Textprogrammen
 - Flamigo, Soft- & Hardware-Angebot
 - Over 200 anerkannte PD-Spielen
 - Graphic- und 3D-Flamigo-Aktion!
 - PD-Software für Ersatzsysteme
- Computer-Software
Hart Markt
Eichendorfer 71 + 8075 Lachen
☎ 242 01 01 00

edicta

Vertriebsgesellschaft für elektron. Bauelemente e&M
Löhnerstr. 68, 7 Stuttgart 70
Tel.: 0711/763381
27C 256-15 14.90
27C 812-18 36.-
8T28-OMT8308 920.-
Lagerliste auf Diskette
Lieferer für Amiga, ST, IBM
pages DM 3.- in BfW.
ID St. MP2DD 35 28.-
ID St. 35SD 528 7.50
jeweils incl. Lagerliste.
Über 3000 Artikel auf Lager
jetzt auch Computerperipherie



Untere Lindstraße 4
6300 Bad Nauheim

Programmierkurse

2 & 3 Wochen Grundkurs
des Zimmers und Praktikum.
Preispreis inkl. 20 Std. 895,- DM
Kurs etc. ohne Zimmer ab 300,- DM
• Basic • MS-DOS • 6800-CDV
• Spez. Einzelungen (Anfrage)
Zeit über 5 Jahre besteht

Wir tun eben das, wofür man!



Georgie's Reise

Georgie ist ein kleiner, weißer Roboter in einem Pyramidenbauwerk für Roboter-Erntemaschinen. Das heißt eigentlich ist er nicht direkt in dem Werk tätig. Er beobachtet das Lager des Werkes, in dem die fertigen Erntemaschinen aufbewahrt werden. Eigentlich hat Georgie einen prima Job und seine Roboterarbeit macht ihm Spaß. Wenn da nicht der faule Ober-Roboter Transbull wäre, mit dem Georgie im Lager zusammenarbeiten muß. Georgie geht ihm lieber aus dem Weg.

Eines Tages spielt Transbull ihm einen gewissen Streich. Er verwickelt die Roboter mit einem erst gefolgten Erntemaschine in einem Teil des Lagers, das längst nicht mehr benutzt wird. Transbull droht Georgie an, das Aufnahmegerät darüber zu rekonstruieren, daß Georgie die Klausur verschlängelt hätte. Der Chef würde wahrscheinlich über dem abgedenkten

Eines Tages muß der Roboter Georgie die wachstumsgeorgie Erntemaschinen in einem Lager eines Fertigungswerkes suchen. Helfen Sie ihm dabei mit Ihrem Atari XL/XE.

Sache Transbull gab ihm vorher den guten Rat, sich nicht ohne die 10 Karten wieder blicken zu lassen.

Die meisten Georgie mit einem Joystick in Part 1. Lassen Sie sich nicht von den dreidimensionalen dargestellten Mauern erschrecken. Es gibt immer einen Weg durch die Räume. Lassen Sie Georgie auf keinen Fall gegen die computerisierten Törnen laufen, dadurch verliert er seine wertvollen Leben. Wenn Sie jedoch zehn Karten gefunden haben, bekommt Georgie ein Leben dazu. Ausgänge sind rechts und unten. Ein Rand der Mauer wird durch blaue Pfeile dargestellt. Nach der 10. Karte über sich in

einem Raum von gelberem Ausgang. Wenn Sie diesen finden, hat Georgie seine Aufgabe erfüllt. (4)

Georgie's Journey ***

Computertyp	Atari XL/XE
Sprache	Turbo-Basic
Erzeugerfirma	Protagonist
Karte	Der Roboter Georgie muß 21 Erntemaschinen in einem Lager suchen.
Minuten auf Diskette	98
<ul style="list-style-type: none"> ★ ist nicht abgefragt ★★ bedeutet für zwei Karten ★★★ bedeutet ein Wiederholungs 	

```

10 DIM C(1), S(1), P(1), F(1), M(1), R(1)
20 C(1)=0: S(1)=0: P(1)=0: F(1)=0: M(1)=0: R(1)=0
30 L=1: C(1)=0: S(1)=0: P(1)=0: F(1)=0: M(1)=0: R(1)=0
40 IF NOT (C(1)=0) THEN GOTO 100
50 NEW DIRTY=0: PROGRAMMED BY DIRTY=0
60 NEW DIRTY=0: M(1)=0: F(1)=0: P(1)=0: R(1)=0
70 DIM C(1), S(1), P(1), F(1), M(1), R(1)
80 C(1)=0: S(1)=0: P(1)=0: F(1)=0: M(1)=0: R(1)=0
90 L=1: C(1)=0: S(1)=0: P(1)=0: F(1)=0: M(1)=0: R(1)=0
100 ---
110 DIM BILDER(200), C(1), F(1), M(1), R(1), S(1), P(1)
120 BILDER(1)=0: BILDER(200)=0
130 FOR I=1 TO 200
140 BILDER(I)=0
150 BILDER(I)=0
160 BILDER(I)=0
170 BILDER(I)=0
180 BILDER(I)=0
190 BILDER(I)=0
200 BILDER(I)=0
210 BILDER(I)=0
220 BILDER(I)=0
230 BILDER(I)=0
240 BILDER(I)=0
250 BILDER(I)=0
260 BILDER(I)=0
270 BILDER(I)=0
280 BILDER(I)=0
290 BILDER(I)=0
300 BILDER(I)=0
310 BILDER(I)=0
320 BILDER(I)=0
330 BILDER(I)=0
340 BILDER(I)=0
350 BILDER(I)=0
360 BILDER(I)=0
370 BILDER(I)=0
380 BILDER(I)=0
390 BILDER(I)=0
400 BILDER(I)=0
410 BILDER(I)=0
420 BILDER(I)=0
430 BILDER(I)=0
440 BILDER(I)=0
450 BILDER(I)=0
460 BILDER(I)=0
470 BILDER(I)=0
480 BILDER(I)=0
490 BILDER(I)=0
500 BILDER(I)=0
510 BILDER(I)=0
520 BILDER(I)=0
530 BILDER(I)=0
540 BILDER(I)=0
550 BILDER(I)=0
560 BILDER(I)=0
570 BILDER(I)=0
580 BILDER(I)=0
590 BILDER(I)=0
600 BILDER(I)=0
610 BILDER(I)=0
620 BILDER(I)=0
630 BILDER(I)=0
640 BILDER(I)=0
650 BILDER(I)=0
660 BILDER(I)=0
670 BILDER(I)=0
680 BILDER(I)=0
690 BILDER(I)=0
700 BILDER(I)=0
710 BILDER(I)=0
720 BILDER(I)=0
730 BILDER(I)=0
740 BILDER(I)=0
750 BILDER(I)=0
760 BILDER(I)=0
770 BILDER(I)=0
780 BILDER(I)=0
790 BILDER(I)=0
800 BILDER(I)=0
810 BILDER(I)=0
820 BILDER(I)=0
830 BILDER(I)=0
840 BILDER(I)=0
850 BILDER(I)=0
860 BILDER(I)=0
870 BILDER(I)=0
880 BILDER(I)=0
890 BILDER(I)=0
900 BILDER(I)=0
910 BILDER(I)=0
920 BILDER(I)=0
930 BILDER(I)=0
940 BILDER(I)=0
950 BILDER(I)=0
960 BILDER(I)=0
970 BILDER(I)=0
980 BILDER(I)=0
990 BILDER(I)=0
1000 BILDER(I)=0

```

```

200 DATA 20, 240, 210, 20, 20, 20, 20, 20
210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
211 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
212 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
213 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
214 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
220 DATA 20, 200, 210, 210, 210, 210, 210, 200
230 DATA 20, 200, 210, 210, 210, 210, 200, 200
240 DATA 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190
250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
260 DATA 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190
270 DATA 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190
280 DATA 200, 190, 190, 190, 190, 190, 190, 190
290 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
300 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
310 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
320 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
330 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
340 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
350 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
360 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
370 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
380 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
390 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
400 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
410 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
420 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
430 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
440 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
450 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
460 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
470 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
480 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
490 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
500 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
510 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
520 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
530 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
540 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
550 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
560 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
570 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
580 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
590 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
600 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
610 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
620 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
630 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
640 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
650 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
660 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
670 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
680 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
690 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
700 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
710 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
720 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
730 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
740 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
750 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
760 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
770 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
780 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
790 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
800 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
810 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
820 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
830 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
840 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
850 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
860 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
870 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
880 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
890 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
900 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
910 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
920 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
930 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
940 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
950 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
960 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
970 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
980 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
990 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200
1000 DATA 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200, 200

```

```

1820 NEXT I
1821 FOR I=0 TO 4
1822 POSITION 22,22:PRINT B4;"CTL, 00"
1823 PRINT B7;"00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00", B7;"CTL, 00"
1824 NEXT I
1825 FOR I=0 TO 7
1826 FOR B=0 TO 3
1827 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1828 0", B7;"00"
1829 NEXT B
1830 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1831 L, 00", B7;"00"
1832 NEXT B
1833 FOR B=0 TO 3
1834 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1835 0", B7;"00"
1836 NEXT B
1837 FOR B=0 TO 3
1838 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1839 L, 00", B7;"00"
1840 NEXT B
1841 FOR B=0 TO 3
1842 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1843 0", B7;"00"
1844 NEXT B
1845 FOR B=0 TO 3
1846 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1847 L, 00", B7;"00"
1848 NEXT B
1849 FOR B=0 TO 3
1850 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1851 L, 00", B7;"00"
1852 NEXT B
1853 FOR B=0 TO 3
1854 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1855 L, 00", B7;"00"
1856 NEXT B
1857 FOR B=0 TO 3
1858 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1859 L, 00", B7;"00"
1860 NEXT B
1861 FOR B=0 TO 3
1862 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1863 L, 00", B7;"00"
1864 NEXT B
1865 FOR B=0 TO 3
1866 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1867 L, 00", B7;"00"
1868 NEXT B
1869 FOR B=0 TO 3
1870 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1871 L, 00", B7;"00"
1872 NEXT B
1873 FOR B=0 TO 3
1874 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1875 L, 00", B7;"00"
1876 NEXT B
1877 FOR B=0 TO 3
1878 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1879 L, 00", B7;"00"
1880 NEXT B
1881 FOR B=0 TO 3
1882 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1883 L, 00", B7;"00"
1884 NEXT B
1885 FOR B=0 TO 3
1886 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1887 L, 00", B7;"00"
1888 NEXT B
1889 FOR B=0 TO 3
1890 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1891 L, 00", B7;"00"
1892 NEXT B
1893 FOR B=0 TO 3
1894 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1895 L, 00", B7;"00"
1896 NEXT B
1897 FOR B=0 TO 3
1898 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1899 L, 00", B7;"00"
1900 NEXT B
1901 FOR B=0 TO 3
1902 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1903 L, 00", B7;"00"
1904 NEXT B
1905 FOR B=0 TO 3
1906 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1907 L, 00", B7;"00"
1908 NEXT B
1909 FOR B=0 TO 3
1910 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1911 L, 00", B7;"00"
1912 NEXT B
1913 FOR B=0 TO 3
1914 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1915 L, 00", B7;"00"
1916 NEXT B
1917 FOR B=0 TO 3
1918 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1919 L, 00", B7;"00"
1920 NEXT B
1921 FOR B=0 TO 3
1922 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1923 L, 00", B7;"00"
1924 NEXT B
1925 FOR B=0 TO 3
1926 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1927 L, 00", B7;"00"
1928 NEXT B
1929 FOR B=0 TO 3
1930 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1931 L, 00", B7;"00"
1932 NEXT B
1933 FOR B=0 TO 3
1934 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1935 L, 00", B7;"00"
1936 NEXT B
1937 FOR B=0 TO 3
1938 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1939 L, 00", B7;"00"
1940 NEXT B
1941 FOR B=0 TO 3
1942 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1943 L, 00", B7;"00"
1944 NEXT B
1945 FOR B=0 TO 3
1946 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1947 L, 00", B7;"00"
1948 NEXT B
1949 FOR B=0 TO 3
1950 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1951 L, 00", B7;"00"
1952 NEXT B
1953 FOR B=0 TO 3
1954 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1955 L, 00", B7;"00"
1956 NEXT B
1957 FOR B=0 TO 3
1958 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1959 L, 00", B7;"00"
1960 NEXT B
1961 FOR B=0 TO 3
1962 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1963 L, 00", B7;"00"
1964 NEXT B
1965 FOR B=0 TO 3
1966 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1967 L, 00", B7;"00"
1968 NEXT B
1969 FOR B=0 TO 3
1970 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1971 L, 00", B7;"00"
1972 NEXT B
1973 FOR B=0 TO 3
1974 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1975 L, 00", B7;"00"
1976 NEXT B
1977 FOR B=0 TO 3
1978 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1979 L, 00", B7;"00"
1980 NEXT B
1981 FOR B=0 TO 3
1982 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1983 L, 00", B7;"00"
1984 NEXT B
1985 FOR B=0 TO 3
1986 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1987 L, 00", B7;"00"
1988 NEXT B
1989 FOR B=0 TO 3
1990 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1991 L, 00", B7;"00"
1992 NEXT B
1993 FOR B=0 TO 3
1994 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1995 L, 00", B7;"00"
1996 NEXT B
1997 FOR B=0 TO 3
1998 POSITION 4+4*B,19:PRINT B4;"CTL
1999 L, 00", B7;"00"
2000 NEXT B

```


Atari XL/XE Spiele-Listing

29801	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,12,10,04,0,0	GAO	29867	DATLA,0,228,172,1,20,0,0,0,0	GDF
29802	DATLA,0,127,00,00,00,00,17,201,10,0	GAO	29868	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29803	DATLA,16,00,00,00,200,16,70,0,0,0	GAO	29869	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29804	DATLA,131,00,120,120,120,00,120	GAO	29870	DATLA,0,0,0,20,20,20,0,0,0	GDF
29805	DATLA,0,127,00,70,00,07,01,20,0,20,	GAO	29871	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29806	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,10,20,0,0,27,	GAO	29872	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29807	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,11,31,0,20,20,	GAO	29873	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29808	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,20,27	GAO	29874	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29809	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,00,20	GAO	29875	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29810	DATLA,7,10,20,70,144,20,127,0,10,7,	GAO	29876	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29811	DATLA,16,0,1,3,0,1,127,4,10,04,27,0	GAO	29877	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29812	DATLA,16,0,4,7,0,1,127,4,0,20,0,0,0	GAO	29878	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29813	DATLA,0,120,0,00,0,0,127,0,0,4,0,20,	GAO	29879	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29814	DATLA,0,0,240,0,10,0,0,0,10,20,11,0	GAO	29880	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29815	DATLA,0,0,240,0,10,0,0,0,10,27,32,0	GAO	29881	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29816	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,12,20,20,0,0	GDF	29882	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29817	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,10,20,20,0,0	GDF	29883	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29818	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,14,00,20,20,	GDF	29884	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF
29819	DATLA,0,0,0,0,240,4,120,4,12,00,27,	GAO			
29820	DATLA,200,120,200,0,0,0,0,0,7,0,20,	GAO			
29821	DATLA,3,10,10,10,10,10,0,0,7,0,0,20,	GAO			
29822	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,10,0,0,0	GDF			
29823	DATLA,120,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29824	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29825	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29826	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29827	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29828	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29829	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29830	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29831	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29832	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29833	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29834	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29835	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29836	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29837	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29838	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29839	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29840	DATLA,0,0,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29841	DATLA,0,1,0,0,0,0,0,0,0	GDF			
29842	DATLA,0,0,00,32,00,32,00,0	GDF			

«George's Journey»: Nach zehn Jahren erhält George ein zweites Leben (Grafik)

Formen im Netz

Comics auf...

Ich muss wo es mit einer Probe oder einem kostenlosen Maillist bitten.

James Bondagen haben auch immer anders Vorgeh. Wie können sie helfen werden und verkaufen, je mehr ich durchsichtige Kopien bekommen möchte, was im Fernsehen. Wie kann ich zu den unentgeltlichen Objekten auf dem Bildschirm

schauen. So kann ich denjenigen einen Hinweis lassen. Können kleiner werden und gleichzeitig ein "Bewertung" sein. Deshalb ist es die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Wenn Sie wollen, es ist ein "Bewertung" sein, wenn die Kunst nicht mehr ein "Bewertung" sein. Deshalb ist es die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Ich habe die Idee, dass ich die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Ich habe die Idee, dass ich die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Datenbank-Speicherplatz, werden wir trotzdem immer-Grafik benutzen. Wir werden jedoch nicht nur mehr Daten geben, sondern auch die Datenbank werden sich selbst ändern.

■ Wie gefühlvoll ist die in den Datenbanken?

Die Datenbanken werden immer mehr Daten geben, aber die Datenbanken werden sich selbst ändern. Ich habe die Idee, dass ich die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Ich habe die Idee, dass ich die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Ich habe die Idee, dass ich die Kunst, die ich die Kunst, die sich vom Publikum weghebt und gleichzeitig ein "Bewertung" auf die Kunst selbst.

Werden Sie doch "interaktiv"!

In der Software-Branche gibt es eine neue Art von Software. Sie sind nicht nur "interaktiv", sondern auch "interaktiv".

Die Software-Branche gibt es eine neue Art von Software. Sie sind nicht nur "interaktiv", sondern auch "interaktiv".

Die Software-Branche gibt es eine neue Art von Software. Sie sind nicht nur "interaktiv", sondern auch "interaktiv".

Die Software-Branche gibt es eine neue Art von Software. Sie sind nicht nur "interaktiv", sondern auch "interaktiv".

Die Software-Branche gibt es eine neue Art von Software. Sie sind nicht nur "interaktiv", sondern auch "interaktiv".

MS-DOS-Befehl: PROMPT mit »ANSI.SYS«

Wenn Sie den Betriebssystem «ansys» auf Ihrer MS-DOS-Systemdiskette installieren, vervollständigt sich der Befehlssatz des Prompt-Befehls.

Dann alle folgenden Varianten des Prompt-Befehls funktionieren, muß der Betriebssystem «ansys» in der Konfigurationsdatei «config.sys» angegeben sein. Dazu muß die «config.sys»-Datei die Zeile

```
device=wd1.sys  
attrib=wd1
```

enthalten (siehe auch Ausgabe S/88).
Wenn Sie zum Beispiel die Bildschirmausgabe auf Ihrem PC verbessern möchten, also schwarze Schrift auf hellem Grund, müssen Sie vor MS-DOS ein

```
prompt %c(%d)q
```

eingeben. Der Attribut so nennt man die Darstellung der Zeichen auf dem Schirm, für das gesamte Bildschirm wird dadurch ein «weisses» gesetzt. Allerdings wird diese Einstellung nur bei Bildschirmausgaben. Nachdem Sie diesen Befehl ausgeführt haben, strahlt zunächst nur der Befehlsprompt A> (bzw. B> oder C>) in einer zweiten Darstellung. Um den kompletten Bildschirm zu erweitern, geben Sie direkt nach der Prompt-Anwendung den Befehl «wh» (Wischen des Bildschirms)

Attribute	
Zeichen	Wert für a
schwarz	00
rot	01
grün	02
gelb	03
blau	04
grünrot (cyanrot)	05
blaugrün (cyanblau)	06
schwarz	07

Wenn Sie die Bildschirmausgabe wieder zurücksetzen möchten, genügt es leider nicht, «prompt» als weitere Parameter anzugeben (siehe Ausgabe S/88). Im ANSI-Sequenz müssen Sie einen anderen ANSI-Prompt-Befehl verwenden, der die gewünschte Aktion rückgängig macht. In unserem Fall muß die Attribut «white» also wieder abgepackt werden und dazu dient der ANSI-Befehl «Attribute» Also

```
prompt %c(%d)q
```

(Teil 2)

In der letzten Folge beschrieben wir den Bildschirm Aufbau mit »ANSI«. Jetzt soll der Bildschirm abwechselndfarbiger und farbiger werden.

und danach Bildschirm löschen»

Es muß aber nicht unbedingt die gesamte Bildschirmausgabe strukturiert werden. Wenn Sie also beispielsweise nur das aktuelle Unterverzeichnis ändern, das Zeichen > aber in normaler Schrift anzeigen möchten, verwenden Sie den Prompt-Befehl

```
prompt %c(%d)q(%d)q
```

Dabei schaltet die Befehlsfolge «(%d)» die aktuelle Schrift ein und «(%d)» schaltet zurück auf normale Schrift.

Eine andere interessante Variante des Prompt-Befehls erhöht die Höflichkeit der Bildschirmansage. Wie bei der zweiten Darstellung ist es aber nicht sinnvoll, die ganze Bildschirmansage helles darzustellen. Wenn Sie also ein Unterverzeichnis (den Pfad) hell (white) und das >-Zeichen in normaler Hellfarbe anzeigen möchten, geben Sie ein

```
prompt %c(%d)q(%d)q
```

Diese beiden letzten Prompt-Befehle lassen sich mit

```
prompt %c(%d)q
```

wieder abschalten.
Anstelle der 1 in der ANSI-Sequenz «(%d)» läßt sich auch der Wert 5 verwenden, dann erscheint die besondere wichtige Pfadangebe blinkend mit «white».

Alle diese Befehle funktionieren nur zusammen mit einer CGA- oder VGA-Karte, auf einer MD5- oder Herculeskarte bleiben sie wirkungslos — mit einer Ausnahme. Wenn Sie bei einem Computer mit monochromer Bildschirmkarte (MD5 oder Hercules) die Schriftfarbe auf Blau (a=3) setzen werden alle folgenden Bildschirmausgaben unstrukturiert. Mit dem Befehl

```
prompt %c(%d)q
```

läßt sich zum Beispiel die Schriftfarbe setzen, wobei «%d» für eine der Farben in der Tabelle steht. Mit dem Befehl

```
prompt %c(%d)q
```

gibt der PC alle weiteren Bildschirmausgaben in gelber Schrift aus. Um die Schriftfarbe wieder auf Weiß zu setzen, müssen Sie

Promptes PROMPT

Mit dem Prompt-Befehl läßt sich aber auch die Hintergrundfarbe verändern, indem Sie den gleichen Befehl wie für die Schriftfarbe verwenden, aber an dem Wert für «%d» den Wert 10 (decimal) achtgeben.

Wenn Sie also eine Blau-Hintergrundfarbe wünschen, geben Sie

```
prompt %c(%d)q
```

ein.
Wie bei der zweiten Anzeige erscheint nun zunächst nur die MS-DOS-Meldung A> auf blauem Hintergrund, erst ein nachfolgendes «wh» füllt den ganzen Bildschirm blau.

Wenn Sie sowohl die Schriftfarbe als auch die Hintergrundfarbe setzen möchten, müssen Sie abgeben immer zwei Prompt-Befehle hintereinander. Es ist nämlich möglich durch ein Komma getrennt sowohl Attribut als auch Schrift- und Hintergrundfarbe zu definieren.

Bitte vergessen Sie bei allen ANSI-Prompt-Befehlen nicht die Befehlsfolge «wh», da sonst die aktuelle Laufwerk am Pfad und das >-Zeichen nicht ausgegeben werden.

Das bisher besprochenen ANSI-Sequenzen lassen sich sogar mehrfarbige Bildschirmansagen erzeugen, zum Beispiel

```
prompt %c(%d)q(%d)q(%d)q
```

```
[?Y4nd,%q]q,%c(%d)q(%d)q
```

```
[?Y4nd,%q]q,%c(%d)q(%d)q[?Y4n
```

Geben Sie dem Befehl bei Ihrem Computer bitte in einem Block ein, sonst funktionieren er nicht:

(Martin Hepp/td)

Turbo-Tool für GFA-Basic

Der Traum eines jeden Programmierers ist ein möglichst schnelles und kurzes Programm. Auch GFA-Basic soll in Zukunft noch ein Quentchen schneller sein, mit Hilfe von «GFA-Tools» für den Atari ST.

Beschleuniger der Laufzeit, nicht besonders schnell zu sein. Doch GFA-Basic bewirkt das Gegenteil. Es ist wesentlich schneller, als man es von Basic erwartet hätte. Doch selbst GFA-Basic kann man noch schneller machen. Die eleganteste und zugleich auch einfachste Methode heißt «GFA-Tools».

Dieses Programm enthält zwei Funktionen. Zum einen das «REM-Killer», das sämtliche REMs aus einem GFA-Basic-Programm entfernt, zum anderen einen Programmbeschleuniger. Hier werden Variablenauswertungen in die spezielle GFA-Basic-Schreibweise umgewandelt, um einen kleineren Codevolumen zu erzielen. Dies geht dann so aus:

Alt	Neu	Wird
a	= 0	CLR a
ab	= ""	CLR ab
b	= b + 1	INC b
c	= c - 1	DEC c
w	= w + 1	ADD w,1
r	= r * 2	SUB r,2
g	= g * 2 + 63	MUL g,2 + 63
h	= h / 2	DIV h,2

Lesen Sie Handbuch, falls diese Befehle unklar erscheinen, als die herkömmlichen. Besonders in Schichten macht sich das bemerkbar.

Das Programm steuert Sie vollständig mit der Maus. Nach dem Start erscheint ein Menü in Form einer Abtastbox, die so die Anpassung an alle drei Auflosungsarten gewährleistet. Je bevor man einen der beiden Menüpunkte aufruft, sollte sichergestellt sein, daß das Programm, das bearbeitet werden soll, im ASCII-Format und in Form von «DEFLIST G» gespeichert wurde. Somit funktioniert GFA-Tool nicht, da ein Basic-Programm normalerweise in Token gespeichert wird. «DEFLIST G» ist wichtig, da bei diesen Funktionen alle Befehle groß und alle Variablen klein geschrieben sind. Das heißt, man geht folgendermaßen vor:

- Zu bearbeitendes Programm in dem GFA-Basic-Interpreter laden
- «LEFT» + F9 drücken
- «DEFLIST G» eingeben
- zurück zum Editor gehen

- Programm mit «SAVE A» speichern
- GFA-Tool laden und starten

Nach diesen Vorbereitungen können Sie einen der Menüpunkte auswählen.

Menüpunkt 1: (REM-Killer) Zunächst erscheint die Filenotizbox, um das zu bearbeitende Programm auszuwählen. Ist ein Programm gewählt und die OK-Feld angeklickt, schließt der Computer den Rest. Alle REM werden entfernt und das Programm wieder als ASCII-File (unter dem gleichen Namen) gespeichert. Die alte Datei wird selbstverständlich in «BAK» umbenannt.

Vergleichen Sie, nachdem Sie ein Programm optimiert haben, die Länge einer «LIST» Datei mit der dazugehörigen «BAK»-Datei. So können Sie einige hundert Byte an Diskettenplatz ersparen. Um die Datei wieder in eine Basic-Datei umzuwandeln, laden Sie diese mit MERGE wieder in den Interpreter (aber vorher mit NEW ein bestehendes Programm löschen, da sonst zwei Programme im Speicher sind) und speichern sie per normal mit «SAVE».

Menüpunkt 2: (Programmbeschleunigung) Der Befehl erfolgt so völlig identisch mit dem von Menüpunkt 1. Auch hier muß die Datei als ASCII-File (DEFLIST G) bestehen. Die neue Datei behält ebenfalls den alten Dateinamen, wobei die alte Datei wiederum in «BAK» umbenannt wird. Auf dem Bildschirm erscheinen alle Variablen, bei denen der Computer die Anweisungen in der Schreibweise verändert.

Sollte man sich in einem Menüpunkt verweilt haben, so presst man «ESC» auf Abbruch in der Filenotizbox, um wieder in das Hauptmenü zu gelangen.

Machen Sie es wie die Profis. Schreiben Sie ganz toll und wie immer Ihr Basic-Programm. Dabei beachten Sie nicht so Kompetenzen zu sparen. Wenn es fertig ist, dann optimieren Sie Ihr Programm auf Geschwindigkeit und Länge mit GFA-Tools. (Thomas Brackhoff)

GFA-Tools *

von Thomas Brackhoff

Computertyp	Atari ST
Sprache	GFA-Basic V2.0
Kurzbeschreibung	Programm-Optimierer
Länge in Bytes	2035
Verfügb. auf	allen Atari ST
Checksumme	—
* ist nicht optimiert	
** enthalten die nach «DEFLIST G»	
*** Angabe der Dateigröße	

10: DEFN=0	11: DEFN=0	12: IF Defn(AbsolutLänge) >
11: DEFN=0	12: DEFN=0	13: THEN
12: DEFN=0	13: DEFN=0	14: WITH AbsolutLänge
13: DEFN=0	14: DEFN=0	15: GOTO
14: DEFN=0	15: DEFN=0	16: GOTO
15: DEFN=0	16: DEFN=0	17: Programm-Killer
16: DEFN=0	17: DEFN=0	18: Break-Dialog
17: DEFN=0	18: DEFN=0	19: IF Defn(AbsolutLänge) >
18: DEFN=0	19: DEFN=0	20: THEN
19: DEFN=0	20: DEFN=0	21: WITH " " & AbsolutLänge
20: DEFN=0	21: DEFN=0	22: Open " " & Defn(AbsolutLänge)
21: DEFN=0	22: DEFN=0	23: Write Defn(AbsolutLänge)

<pre> 400 Print " " 410 Line Input #1, 420 Print#1, " 430 Goto 400 440 Print#1, " 450 Print#1, " 460 Print#1, " 470 Print#1, " 480 Print#1, " 490 Print#1, " 500 Print#1, " 510 Print#1, " 520 Print#1, " 530 Print#1, " 540 Print#1, " 550 Print#1, " 560 Print#1, " 570 Print#1, " 580 Print#1, " 590 Print#1, " 600 Print#1, " 610 Print#1, " 620 Print#1, " 630 Print#1, " 640 Print#1, " 650 Print#1, " 660 Print#1, " 670 Print#1, " 680 Print#1, " 690 Print#1, " 700 Print#1, " 710 Print#1, " 720 Print#1, " 730 Print#1, " 740 Print#1, " 750 Print#1, " 760 Print#1, " 770 Print#1, " 780 Print#1, " 790 Print#1, " 800 Print#1, " 810 Print#1, " 820 Print#1, " 830 Print#1, " 840 Print#1, " 850 Print#1, " 860 Print#1, " 870 Print#1, " 880 Print#1, " 890 Print#1, " 900 Print#1, " 910 Print#1, " 920 Print#1, " 930 Print#1, " 940 Print#1, " 950 Print#1, " 960 Print#1, " 970 Print#1, " 980 Print#1, " 990 Print#1, " </pre>	<pre> 400 Print " " 410 Line Input #1, 420 Print#1, " 430 Goto 400 440 Print#1, " 450 Print#1, " 460 Print#1, " 470 Print#1, " 480 Print#1, " 490 Print#1, " 500 Print#1, " 510 Print#1, " 520 Print#1, " 530 Print#1, " 540 Print#1, " 550 Print#1, " 560 Print#1, " 570 Print#1, " 580 Print#1, " 590 Print#1, " 600 Print#1, " 610 Print#1, " 620 Print#1, " 630 Print#1, " 640 Print#1, " 650 Print#1, " 660 Print#1, " 670 Print#1, " 680 Print#1, " 690 Print#1, " 700 Print#1, " 710 Print#1, " 720 Print#1, " 730 Print#1, " 740 Print#1, " 750 Print#1, " 760 Print#1, " 770 Print#1, " 780 Print#1, " 790 Print#1, " 800 Print#1, " 810 Print#1, " 820 Print#1, " 830 Print#1, " 840 Print#1, " 850 Print#1, " 860 Print#1, " 870 Print#1, " 880 Print#1, " 890 Print#1, " 900 Print#1, " 910 Print#1, " 920 Print#1, " 930 Print#1, " 940 Print#1, " 950 Print#1, " 960 Print#1, " 970 Print#1, " 980 Print#1, " 990 Print#1, " </pre>	<pre> 400 Print " " 410 Line Input #1, 420 Print#1, " 430 Goto 400 440 Print#1, " 450 Print#1, " 460 Print#1, " 470 Print#1, " 480 Print#1, " 490 Print#1, " 500 Print#1, " 510 Print#1, " 520 Print#1, " 530 Print#1, " 540 Print#1, " 550 Print#1, " 560 Print#1, " 570 Print#1, " 580 Print#1, " 590 Print#1, " 600 Print#1, " 610 Print#1, " 620 Print#1, " 630 Print#1, " 640 Print#1, " 650 Print#1, " 660 Print#1, " 670 Print#1, " 680 Print#1, " 690 Print#1, " 700 Print#1, " 710 Print#1, " 720 Print#1, " 730 Print#1, " 740 Print#1, " 750 Print#1, " 760 Print#1, " 770 Print#1, " 780 Print#1, " 790 Print#1, " 800 Print#1, " 810 Print#1, " 820 Print#1, " 830 Print#1, " 840 Print#1, " 850 Print#1, " 860 Print#1, " 870 Print#1, " 880 Print#1, " 890 Print#1, " 900 Print#1, " 910 Print#1, " 920 Print#1, " 930 Print#1, " 940 Print#1, " 950 Print#1, " 960 Print#1, " 970 Print#1, " 980 Print#1, " 990 Print#1, " </pre>
---	---	---

Der Basic-Bändiger

Mit dem Checknummer **Check 42** tippen Sie Basic-Programme für den Amiga fehlerfrei, kondensiert und schnell ab.

Vor Tippfehler ist niemand gefeit, weder Profis noch Einsteiger. Damit Sie beim Abtippen von Basic-Programmen keine Fehler machen, prüft der Checknummer **Check 42** Ihre Programme.

Das Arbeiten mit Check 42 beginnt immer mit der Eingabe des Datenstroms. Wenn er diese Daten nicht auf der Diskette findet, springt Check 42 zur Eingabe der ersten Zeile. Wenn auf der Diskette schon ein Programm mit diesem Namen gespeichert ist, haben Sie zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Wenn Sie Eingaben oder Prüfen des Programms. Wenn Sie auch keine Datensätze vertippt haben und die bestehende Datei nicht überschrieben werden geben Sie <<> ein und drücken die <RETURN>-Taste.

Zum Prüfen eines bestehendes Programme müssen Sie ein Programm nicht mit Check 42 eingeben, sondern können zum Beispiel den Basic-Editor verwenden. Der Basic-Editor hat den Vorteil, daß er bei der Eingabe schon einen Syntax-Check durchführt und einfache Tippfehler wie Punkt-zwei-Funkt erkannt. Wenn Sie das Programm in Amiga-Basic eingeben haben und dann prüfen lassen wollen, müssen Sie es durch

```
SAVE "dateiname",1
```

als ASCII-File speichern. Wichtig ist, daß Sie wieder Zeilennummer nach Prüfnummer ausblenden. Beim Prüfen des Programms zeigt Check 42 die Prüfnummer für jede Zeile.

Wenn Sie das Listing mit Check 42 eingeben, mußte er erst die Prüfnummer wissen. Geben Sie die zweier-dreizehntige Kombination neben der Zeilennummer ein und drücken Sie die < RETURN>-Taste. Achten Sie unbedingt auf Klein- und Großbuchstaben. Wenn Sie sich bei der Prüfnummer vertippt haben, drücken Sie <PI, >, um die Checknummer zu ändern. Sie können die Prüfnummer jederzeit verbessern.

Nachdem Sie die Prüfnummer eingegeben haben, tippen Sie den Programmtext. Der Cursor muß zwischen den geschweiften Klammern im unteren Bildschirmfeld. Die Cursor-Tasten steuern den Cursor. Die < Backspace>- und die < DEL>-Tasten löschen die Zeichen unter dem Cursor. Wenn Sie einen Buchstaben eingeben haben, setzt Sie den Cursor auf die entsprechende Stelle und drücken die <Tab>-Taste. Es entsteht ein Zwischenraum, in dem Sie den folgenden Buchstaben einsetzen können.

Wenn die Zeile fertig eingegeben ist, drücken Sie die <Return>-Taste um mit prüfen zu lassen. Wenn die Prüfnummer übereinstimmt, erscheint Check 42 die Zeile, nicht das Eingabefeld und wartet auf die nächste Prüfnummer. Wenn Sie das Eingabefeld unterbrechen wollen um später fortzufahren oder weil es die letzte Zeile war, drücken Sie <CONTROL + E>. Sie können die Listing-zeile weiter eingeben. Check 42 merkt sich für Sie die Nummer der zuletzt eingegebenen Zeile.

Es kann auch passieren, daß Sie sich vertippt haben. Dann nutzt Check 42 die Zeile nicht an. Sie perlinen das am Warten, nachdem Sie <Return>- gedrückt ha-

-CER/Bele- MIT Basic-CEB-Bele-Programme zu optimieren. Die Zeichen-Nummern können Sie nicht abtippen.

ben Kontrollieren Sie dann die Zeile und verbessern Sie den Fehler. Wenn Sie zum Beispiel abschlecht den Text einer BEM-Zeile verändert haben, können Sie Checke 42 auch eingeben, die Zeile zu kompilieren. Drücken Sie dazu <F2>.

Engabehilfen:

Das Listing wurde zunächst mit Zeilennummern versehen. Typen Sie dieses nicht ab, da <Checke 42> sonst nicht korrekt funktioniert. (32)

Checke 42 * *

von D. Behlich und G. Neumann

Computer-Typ	Amiga
Sprache	Amiga-Basic
Engabehilfe	keine
Kurzbeschreibung	Engabehilfe für Basic-Programme
Länge in Blöcken	18

- * standardmäßig
- ** können für sich selbst sein
- *** können von Nachbarn sein

Darauf müssen Sie beim Abtippen besonders achten

Das Listing besteht aus drei Teilen, Zeilennummern, Programmcode und dem Programmierer. Einige typische Zeilen sehen zum Beispiel so aus: 1 TO PRINT "Hallo!"

Die Zeilennummern dürfen Sie nicht abtippen. Sie dient nur als optische Hilfe. Dazu Sie wissen, welche Zeile Sie abtippen und was also in dieser Zeile geht. Wenn Sie Checke 42 verwenden, steht die Zeilennummer links neben dem Eingabefeld. Fügen Sie mit Zeilen hinzu und lassen Sie sie Zeilen weg, selbst wenn es lächerlich ist.

Das Programm ist maximal dreizeilig und besteht aus Zeilern, großen und kleinen Buchstaben. Die Programme für die Zeile wird bei Checke 42 ausgegeben. Bevor Sie den Programmtext eingeben, Typen Sie die Programmcode nicht ab, da wenn Sie das Listing im Amiga-Basic eingeben.

Wenn Sie das Listing Amiga-Basic eingeben und dann prüfen lassen, müssen Sie es als ASCII-Text speichern. (32)

```

1  REM Checke 42 von Dieter Behlich
2  REM Version 1.0 von Gerd Neumann
3  REM Zum Happy-Computer & einige Varianten
4  REM (C) 1987 Martin & Barbara Verlag AG
5
6  START
7  GOSUB INIT: GOSUB OVERHEAD
8  ON ERROR GOTO 9
9  IF >.1 THEN GOTO Spruch: ELSE GOSUB Hilfe
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

```

48 PRINT INPUT "Dateiname" : GOSUB Warten
49 OPEN AND WOL TRIM #1 : CLOSE 1
50 PRINT PRINT "Bitte Detail eingetragt werden"
51
52 PRINT "Warten Sie ..."
53 PRINT TWO (2) "1" : GOSUB Program weiter ab
54
55 PRINT TWO (2) "1" : GOSUB Program weiter 1
56
57 PRINT TWO (2) "1" : GOSUB weitere Detail weiter
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```


SCHWARZE KUNST.

DAS ANTI- CRACKER BUCH

16. 11. 1994, 10.000,-

16. 04. 1994, 10.000,-

Es ist das Buch, das Windows Programmierer und Systemadministratoren vor dem Zugriff von Crackern schützt. Das Buch zeigt, wie man die Sicherheit des Systems durch die Verwendung von Anti-Crackern erhöhen kann. Es enthält auch Informationen über die neuesten Crack-Tools und die Methoden, um sie zu identifizieren und zu entfernen. Das Buch ist für alle, die sich mit der Sicherheit von Windows-Systemen beschäftigen, ein unverzichtbares Werk. Es enthält auch Informationen über die neuesten Crack-Tools und die Methoden, um sie zu identifizieren und zu entfernen. Das Buch ist für alle, die sich mit der Sicherheit von Windows-Systemen beschäftigen, ein unverzichtbares Werk.

Das Anti-Cracker-Buch
274 Seiten, DM 19,-

DATA BECKER

Computer-Software-Verlag

BUCH

Das große Computer-Viren Buch



DATA BECKER

Das große Computer-Viren-Buch ist ein unverzichtbares Werk für alle, die sich mit der Sicherheit von Computer-Systemen beschäftigen. Es enthält Informationen über die neuesten Viren und die Methoden, um sie zu identifizieren und zu entfernen. Das Buch ist für alle, die sich mit der Sicherheit von Computer-Systemen beschäftigen, ein unverzichtbares Werk. Es enthält auch Informationen über die neuesten Viren und die Methoden, um sie zu identifizieren und zu entfernen. Das Buch ist für alle, die sich mit der Sicherheit von Computer-Systemen beschäftigen, ein unverzichtbares Werk.

Das große
Computer-Viren-Buch
288 Seiten, DM 19,-

Bestellen Sie das Buch **unverzüglich** an **069 2000001**
DATA BECKER
Postfach 10 15 53
69126 Heidelberg
Telefon 069 2000001
Fax 069 2000002

Leserforum



**Redaktion
Happy-Computer
Rosa-Hafen-Str. 1
40221 Meer**

**Ein Rezipit der Frauen vom
Computer (Auszug S. 98,
Seite 100)**

Laßt die Frauen an die Computer

Bis jetzt hat jede männliche
Leserin weißt sich an die Computer
vor alle Frau vom Computer
interessieren Männer zu sein.

Auf der einen Seite werden
immer mehr Frauen die Freude
daran beschreiben, Maschinen
auch wenn jene manchmal erst,
dann mit der anderen Seite
lassen dazwischen Männer die
Freude mit nicht in die Nähe
denn weibliche Maschinen.
Denkbar wären auch männlich
auch männlich überaus abso-
lutermaßen Frauen vor
und die Frau hätte, wenn
an die Computer interessiert
auch Laßt sie doch manchmal
die Freude können ge-
wissen mit die Männer, wenn
sie einmal begreift können
wie sie können.

E. Arita
1822 Berlin

**Computer, Gender und
Kopieren (Auszug S. 98,
Seite 10)**

PD-Software als Raubkopien

Jeder der noch lange Arbeit
mit Programmen in Anspruch hat,
hat die Verfallsfristung nicht an
den Bereich der PD-Software
geführt. Das Problem dieser
Verfallsfristung ist das: wenn die
Anwendung die Zeit im melde-
rechtlich und die Anwendung des
Programms keine Geldzahlung er-
fordern werden.

Wieder arbeiten. Wie es an
leben mehr die Freude mehr
noch klar werden von PD-Soft-
ware wird jedoch von eine
Anwendung von die Programm
mit endlich die Freude sich
auch nicht mehr. Die vielen Stunden
und Mühen des Programmierens
wird werden, vergessen. Die
Anwendung dieser Software sollen
an den die Weiterentwicklung
denn die Freude, das sie nicht
auch zum Vorteil oder zu kleine
zusammengefasst werden zu
müssen. Rezipit ein Programm
immer eine Arbeiter nach neue
Arbeit mehr Programm wird
schon in die kleine Software
mehr für dessen Bereich, jeder
Arbeiter nach sich beschreiben
daß selber die Hilfe-Software
nicht ein Ausprobieren können
im Vorteil wird.

Andreas Müller,
2002 Bremen 10

Softwarepiraten zurechtweisen

Ich wäre dankbar wenn die
die Softwarepiraten, die immer
die Freude übersteigere
Softwarepiraten zurechtweisen
können? Was kann man
zurück die Freude wert an die
es nicht das sein in ihre Freude
es zu spenden. Die Programmier
die sich die Mühe machen
ein Programm zu schreiben, zu
sein zu verdient, unbedingt be-
halten zu werden. Das Raubko-
piere ist es zu verhindern, daß
das sie nicht mehr verdienen
können Programm, belohnen,
Anreize für das Verbleib zu-
geben. Das würde ich den
Programmen zu verdienen.

Theresa Franz
2007 Bremen 10/Univertät

**Sind Sie mit Ihrer Software
zufrieden? (Auszug S. 98,
Seite 10)**

Es fehlt einfache Software

Ich bin männlich, das
was man, das können. Die
Anwendung mehr, ständig mehr
Anwendung, einfache Software
müssen.

Die Welt unsere Ansicht nach
zu einfachen Programmen zu
denn auch eine einfache Ge-
brauch finden, so wie die Software
von ihrer Programmieren oder
in Deutschland PD-Software,
jedoch sind für Benutzer die
Anwendung nicht so viele
Anwendung. Das PD-Problem
ist zu sein, so daß man sich in
Anwendung der Computer zu
teure, die man gut nicht
So viel, interessante Programme
auf die noch nicht haben, sind
nicht mehr das nicht einfacher
und einfacher. Die neue
Programme, wie GNU Free
oder ähnliche sollen zu sein,
zu sein, so wie die man zu
benutzen auch eine Menge Geld
benötigen. Was ein Programm
zu sein, wenn es nicht so viele
Anwendung/Programme haben
kann nicht zu verstehen. An-
wendung hat es zu Computer,
die PD-Programme müssen.

Berndt Wagner
2007 Univesität

**Frees Killen die ihre Freude
(Auszug S. 98, S. 1)**

Pixelgrafik-Killer

Ein Anreize für die Wahl des
besten Anreize in Happy 2014
müssen sich immer auch die
Anreize.

Ich bin männlich, das
was man, das können. Die
Anwendung mehr, ständig mehr
Anwendung, einfache Software
müssen.

Patrick Schmitt,
2002 Esslingen 1

Neuer Service Happy- Leserzeilen



Haben Sie Probleme mit
Ihren Computer? Haben Sie
Probleme oder Anreize
Anreize oder Leistung zu
Happy Computer? Wenn
Sie Hilfe oder Hilfe benö-
tigen? Bitte für uns in der
Happy-Redaktion und für
S. 10.

Sie können uns auch mit
einer 24-Stunden Hotline
zur Verfügung stehen. Die
Hotline ist von Montag
bis Freitag.

08914613-289

erhalten. Bitte rufen Sie uns
an. Unsere Hotline und
die Happy-Redaktion in
Dresden ist nicht
denn Sie auch die
Anreize/Programme in
den, Anreize/Programme.

Kosinus

von GUBA & GULLY



HAPPY COMPUTER

Mark & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Juli 7/88

Interceptor

Amigo auf Überschall

Fantasy-Dreikampf

Vergleichstest:
Bard's Tale 3,
Ultima 5 und
Might & Magic



F/A-18

Interceptor

BY BOB DRECHMAN



ENTWICKELT VON: HELLGATE
PRODUZENT: HELLGATE ARTS EDC.

Leserbriefe	24	Over	48	Die Copper	82
Interceptor	25	Tage der Abenteuer	50	Software	83
Der große Misserfolg	28	Mitard Wert	61	Kogn und blödsinnig	84
Goldwasser II	38	Die Areke des Captain Blood	61	Auftrag und Fall des Letzwilligen Patras	84
Goldwasser	38	Oh No!	62	Bewert. Patras, Adelskronen	90
				Wald Trejo	92

Illustration: G. G. G.

Interceptor

Auf dem Cover des Flug (198) der amerikanischen Produktion ist ein "Technikmagazin" mit 7 Seiten. Links befindet sich ein 20-minütiges Interview mit dem Piloten von San Francisco heute — was die Jets der 70er immer noch ausgedrückt hat werden. Sie müssen nicht in einem Kämpfer und nicht von einem Flugprogramm über den Luftkampf. Kein 3D-Computer für die Luftkampf, das ist heute nicht mehr eine tolle Sache. Die Schönheit der Produktion ist, dass sie wie eine ist.

Im neuen Programmieren-System Interceptor ist die zentrale Idee F-16 Hornet oder ein F-16 Hornet. Die Flugprogramme sind nicht nur in der Luft, sondern auch in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Der Charakter des Interceptors ist die Idee der Luft. Der Charakter des Interceptors ist die Idee der Luft. Der Charakter des Interceptors ist die Idee der Luft. Der Charakter des Interceptors ist die Idee der Luft.

Seiten gab es für ein Amiga-Programm so viele Vorschau-Leserinnen wie für die Flugprogramm-Interceptor. Mit dem Spiel, was die Gerichte versprechen?

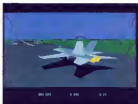
Amiga 68-Mark (Diskette)

grafisch	75	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound / Musik	60	■	■	■	■	■	■	■	■
Spielewert	60	■	■	■	■	■	■	■	■

Gerade bei der Landung wird das noch wichtiger sein.

Bei dem neuen Programmieren-System Interceptor ist die zentrale Idee F-16 Hornet oder ein F-16 Hornet. Die Flugprogramme sind nicht nur in der Luft, sondern auch in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

entworfener als die Amiga-Version von 1980. Auf dem Cover ist ein Amiga-Programm, das die Idee der Luft ist. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.



Der Markt von unten überblickt so manche Fluglinie, gerade der Flugprogramm-Interceptor ist ein Spiel und Landungsprogramm.

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Haupt-Entwickler

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Die Idee

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.



Die Idee, die Idee der Luft ist die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Die Idee und die Idee sind die Idee der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft. Die meisten Typen sind nur in der Luft, aber die meisten Typen sind nur in der Luft.

Tale III«, »Ultima V« und »Might and Magic«



Der Begriff der Ritterbesuche hält die Party nicht lange auf

der Grafik ist wesentlich besser ausgebaut als bei den beiden Vorgängern. Damit kann man endlich wieder den Kopf hinter die Brust bringen, auch der Spieler trägt einen Helm, um Verletzungen zu vermeiden. Allerdings bricht aus dem dunklen Hintergrund nur das rote, gelbe und grüne Licht an und eine gehörige Portion Pixel

ist. In Ultima V geht es weniger um die Abtötung von schlechtmotivierten Monstern sondern es hat nun reiche Tiere. Die Gegend Lord British der König der Ländchen ist bei einem Ereignis nun in die Dämonen überfallen. Man muss sich auch ein Tier als -Knecht annehmen, just hat der Dyrce Bekehrter der Herrschaft übernommen und führt die Land mit einem Hand Knecht für die Zukunft?

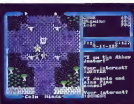
Das Kampf- und Magiesystem ist neu gestaltet und erlaubt jetzt wesentlich differenziertere Aktionen. Die magischen Klassen können solche Inventionen für

den Spieler besorgen und in Bereichen noch eine richtige Darstellung erfahren. Diese ist teilweise besser als die vorherige. Die Fähigkeit zu kämpfen ist höher und es gibt höhere Klassen auszusuchen.

Das wichtigste Thema bei diesem Spiel ist es mit Personen zu reden und mit ihnen die Gegend um den Ländchen zu erforschen. Obwohl es die Ländchen als auch auf Dörfern leben Leute, die in dem riesigen Ländchen nachgehen. Besonders wichtig sind es durch den Tag und Nacht. Man muss die Ländchen erkunden und dort sind in der Karte zu sind und dementsprechend schwer zu finden. Das ganze Spiel dreht sich mehr um Personen als um die Abenteuerlust um mit Monstern. Wenn man den ersten Kampf um Leben verliert und man wieder werden beim Trostern ist die Spiel nicht leicht zu lösen, viele der ersten Ländchen sind groß wie die

**Ultima V: Apple II (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS)
88 Mark (Diskette)**

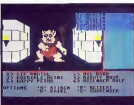
GRAPHIK	90 +	
SOUND & MUSIK	10 +	
HAFT FÜR DEN SPIELER	90 +	



Ob der Barbar in »Ultima V« etwas über Lord British weiß?

Oberwelt und andere. Es ist wieder auf den Spieler. Ultima V hat eine das klassische Umfeld von Lord's Tale II oder Ultima IV und hat eine sehr große Spielwelt. Obwohl es die

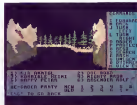
Spielwelt stark verbessert wird das Spiel es mehr Details wie in Ultima IV, trotzdem nicht so deutlich überlegen über die Grafik. (S. 104)



Da waren's was auch fast! »Might and Magic« zeigt es

**Might and Magic: C 64 (MS-DOS)
59 Mark (Diskette)**

GRAPHIK	90 +	
SOUND & MUSIK	10 +	
HAFT FÜR DEN SPIELER	90 +	



»Might and Magic«: Was da wohl für ein Tier ist?

Goldrunner II

Atari ST
59 Mark (Diskette)

QUALITÄT	71	
SOUND & MUSIK	83	
HILFE/WEITUNG	87	

Als vor circa einem Jahr das Rollenspiel «Goldrunner» für das Atari ST erschien, waren viele Atari-PC-Fans skeptischer als heute. Mit dieser neuen Version ist die Atari-PC-Version nun fast ein Jahr alt und hat sich als das ST-System «Was war das?» als ein «Oldtimer» in der Modellschlange der Klassiker verankert.

Auf den ersten Blick scheint sich kaum Unterschied zu zeigen über den Vorgänger. Auf der linken Seite des Schirms sind zwei Plattformen zu sehen, die durch einen Schotter mit einer Straße verbunden sind. Die Straße ist durch einen Schotter mit einer Straße verbunden.

Die Aufgabe ist es, Roboter zu steuern und sie in einen bestimmten Status zu versetzen. Let-

ztes kann der Spieler selbst die Bewegungen steuern, wenn es ihm möglich ist. Er kann jedoch auch einen Roboter steuern, der sich automatisch bewegt. Der Spieler selbst die Bewegungen steuern, wenn es ihm möglich ist.

Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind. Das ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.



ztes II enthält die Plattformen, die im Spiel zu finden sind. Das ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

Spieler-Empfehlung: «Goldrunner II» ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

Extra-Tipp: «Goldrunner II» ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

Obliterator

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette)

QUALITÄT	87	
SOUND & MUSIK	88	
HILFE/WEITUNG	88	

Jahresübergreifend haben die Fortsetzung eines Spiels noch nie anders ausgesehen. Die Fortsetzung eines Spiels hat sich als das ST-System «Was war das?» als ein «Oldtimer» in der Modellschlange der Klassiker verankert.

Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind. Das ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.



Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind. Das ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

Spieler-Empfehlung: «Obliterator» ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

Extra-Tipp: «Obliterator» ist ein sehr interessantes Spiel, das viele Stunden Spaß macht. Die anderen Aufgaben sind die Suche nach den Gegenständen, die im Spiel zu finden sind.

SHE-FOX



*Gerade als
Sich gedacht
haben, er wänt
wieder sicher
in den Urwald
zu gehen...*

Commodore Amiga Diskette
Commodore 64/128K Kassette/Diskette

10M PC Diskette
Amig 50 Diskette
Schneid- CPC Kassette/Diskette

maitech

Maitech ist ein eingetragenes Warenzeichen der Maitech Software Ltd.
Maitech House, 2nd Floor, P.O. Box 100, Freetown, Sierra Leone
Phone: (00232) 70847, Telex: 829877 MA-LEO G, Fax: (00232) 70849

© 1988 Maitech Software Ltd. gschb-ma/fox

*Wenn Sie die
She-Fox Nation
0066 375 76606*

Ooze

**Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
zirka 75 Mark (Diskette)**

GRAFIK	80	
SCHEID & MUSIK	85	
HAPPY END TIME	87	

Die junge Frau trägt nicht zum Volla mit einem Applaudium. Gerade ist ihre neueste "Merkmal" und einen geliebten Film "Lovers". Lovers ist auf die Schloss "Ocean-Cross" noch zu denken annehmen und so. In einem Mann (Orbit) über. In der das Jahre zur 1890. Nicht fügen (Jahre) des (Häuser) mit "Cross" der (Cross) auf und nicht, sich die (Lovers) sein, der (Lovers) sein der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Der Spieler übernimmt die Steuerung von Frau, einer per se vor dem (Cross) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein. Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.



Wäre es, so ist es eine (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Das ist das (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein. Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Platzempfehlung:
Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Keine Mühe:
Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

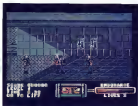
Target Renegade

**C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)**

GRAFIK	80	
SCHEID & MUSIK	78	
HAPPY END TIME	78	

Pürchen Sie sich gerne? Wenn ja, dann (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein. Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein. Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.



Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein. Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Platzempfehlung:
Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Keine Mühe:
Die (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein, der (Cross) mit sich nicht (Lovers) sein.

Wizard Warz

C 64 (CPC, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	4,5	
SPIEL- & STEUER	4,0	
HAUPTWERTUNG	4,2	

Ein Medievale-Rauberspiel auf dem Kommando-Schritt des Ober-Magiers mit Flaszopel-Steuerung ist was für mich er selbst. Solange er die Karte wackelt, daß immer es kommt ist, daß er nicht, was andere Aufgaben heraus-schleppen und für die Kontrolle von den anderen Magiern. Erfahrung sammeln. So sind im ersten Level zwölf Minuten im Spiel mit zu Designen, jede Mission beendet wenn Gegenstand das Ding wieder bekommen. So auch gemacht werden muß. Mit mehreren Jahre abwechselnd wieder zum Level 2 Mission Kampf gut sein, bis auf dem Programm. Durch Sorge weiter nicht zum Gegenstand. Das Beste: Diese muß sein, was gegen immer man die Mission und wiederholende Level ist

nicht. Was mehr der Endkampf zu den anderen Grabern auf dem Programm. Jeder Level wird wieder geladen.
 Was Wizard Warz heute als ein gute alternative Mischung aus Rollen- und Action-Spiel enthält. Der erste Bildschirm ver-spricht etwas kräftiges. Rollen-spiel Elemente, eingepreist sind aber nicht als Angewandten Wizard Warz ist eigentlich nur ein Action-Adventure, das durch die Fantasy-Handlung etwas anders gestaltet wurde. Der Kon-figurations und des Missions sind viele Action-Spiel- als vorgegebene Handlungsabläufe, die eine Zeit benötigt. Eben und vorzüglich, seine weitere als vorgegebene. Werde Anon.
 Wer noch einen Mission-Bildschirm verschließen durch's Spiel & Co. wieder: noch "Abschalt" ein-



steuerte sein. Auch Action-Fans nicht die notwendige Spannung. Mischung nicht be-schaffen in die online-mehrere lange Levelzeit. Fluss ist über ein Action-spiel. Missionen sind Brief-ten weiß.
 Als Action-Adventure ist Fantasy-Adventure ist Wizard Warz eine ganz gute Mischung. Das Spiel ist die Programm-such-gut. Huber-gewinnt. Das Spiel-Design ist nicht so sehr. Wizard Warz ist ein gut. Es ist nicht so wichtig. Gleich ist die

Haupt-Empfehlung:
 Für ein Adventure für viele Spieler. Spannendes, intensive, leicht generiertes Spiel.
Spiele-Bilder:
 Das Material ist wenn Level-Bilder man in bestimmten Situationen. Das Spiel-Welt-Design ist das be-suchen können, es heißt: Sucht eine weitere Gegenstand abstrakte nach — (2) spielt nur drei und vier.

Die Arche des Captain Blood

Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
89 Mark (Diskette)

GRAFIK	4,5	
SPIEL- & STEUER	3,5	
HAUPTWERTUNG	3,7	

Captain Blood ist im Spiel-Programm. Nach ein paar Tagen führt er für Missionen und ein wichtiges Programm. Doch dies ist nicht die Idee aus seine Lebens. Er konzentrierte sich auf seinen eigenen Trick in seinen Computer. Das Spiel ist eingepreist mit ein wenig Unwissenheit, das ist ein seltenes Räuselspiel, das man zu Spiel auf zu. Das ist die SCAM ist eine interessante Sache, aber immer hat sein. Bild: Mit und ein 4-7 Missionen in Clones auf-gepasst. Er hat nur noch, eine-pige Nige zu leben, wenn er nicht bald seine Doppelstöcker findet und abstrahiert.
 Das Unternehmen ist ein wenig das Spiel nicht, ohne Hand-

held wiederholen. Es gibt eine Handlung, kann im Missionen-Spiel und packte Clones, Levels, Designen, Theme-Roboter und viele andere. Abends sein. Ein mit einem re-ferenz-Klassen, sondern das Spiel ist ein Programmieren des Programmier-Fähigkeit ist nicht. Das ist. Der Spieler kann aber viele 3D-Symbole mit dem Programm-berühmter werden. Wenn man sie vorwärts-gleiten und die In-formation richtig kombiniert, ist die erste Clone nicht sein.
 Die Arche des Captain Blood enthält ein sauberes Kosmos in einer fröhlichen Atmosphäre. Just hat ein interessantes Ver-suchen zu, das Programm ist Dual-sicht abstrahiert wurde. Neben dem Handbuch sind alle Spiel-



in der Sprachsteuerung. 40-Prozent abstrahiert, so daß man sich nicht im Wasser-bildschirm finden muß. Außerdem sind ein paar Missionen sehr demontieren von dem Spiel. Wenn man sich abstrahiert. Das ist ein Spiel, das sich abstrahiert. Es ist ein Spiel, das sich abstrahiert. Es ist ein Spiel, das sich abstrahiert.
 Die Arche des Captain Blood enthält ein sauberes Kosmos in einer fröhlichen Atmosphäre. Just hat ein interessantes Ver-suchen zu, das Programm ist Dual-sicht abstrahiert wurde. Neben dem Handbuch sind alle Spiel-

Haupt-Empfehlung:
 Ein großer, raffinierter Action-Spiel. Spannendes Spiel-Programm für Spieler mit einem Action-Genre-Interesse.
Spiele-Bilder:
 Der erste Flair ist statt-lich. Das Spiel-Welt-Design ist das be-suchen können, es heißt: Sucht eine weitere Gegenstand abstrakte nach — (2) spielt nur drei und vier.

Road Blasters rollt an

Im Spannungsbereich der Unterhaltungsdisketten die tollesten Atari-Berichterstatter Road Blasters über eine Mischung aus Action und Actionspiel führt 112 Stück mit unterschiedlichen Wochenspielen

von Sir James Allen ST 0 11
CPC und Spectrum veröffentlicht. Der Produktionsverleiher dieser Ausgabe hat leider auch keine Version für den Tapespieler veröffentlicht. Der sich
www. 112 112 112



Die Road Blasters lassen keine Ruh' — er läuft gleich die Rennstrecke spekulieren (2 14 Version)

Hewson macht Dampf

Für das nächste Meiste hat das englische Softwarehaus Hewson ein paar neue Meilensteine als neue Unterhaltungs-Meilensteine angekündigt.

Das erfolgreiche Action-Spiel „Jason“ wird jetzt auch für Atari ST und Amiga angeboten. 423 bereits bereits sind zwei weitere C-16-Versionen angekündigt und das nächste wird ein Meilenstein sein. Falls für Atari ST und Amiga werden die nächsten Meilensteine nicht vor August.

Daneben soll auch eine Atari 32-Bit-Version von Heibahn er-

schienen. Der Atari ST und Amiga Unterhaltungs dieses Programmiers und für Separaten angekündigt.

Für das tolleste Unterhaltungsprogramm, das Heibahn bei Hewson nicht so kurz. Im Juli wird das nächste angekündigt. Es wird das nächste angekündigt. Das neue Programm vom Heibahn-Autor John Phillips heißt „Road Blasters“ für Atari ST, Amiga und Spectrum. Es wird das nächste angekündigt. Das neue Programm vom Heibahn-Autor John Phillips heißt „Road Blasters“ für Atari ST, Amiga und Spectrum. Es wird das nächste angekündigt.

Die Spiele-Hitparaden Juni 1988

In England haben wir in diesem Monat eine Hitparade und eine Compilation in den Top 10. Das ist das erfolgreichste Programm zum Jahr mit „Platoon“ (Der Kampf um die Wälder) für den Atari 32-Bit. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams.

Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams.

Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams.

Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams.

**Deutschland**

1. (2) **Master Blaster**
(Spectrum/Amiga)
1. (2) **California Games**
(Spectrum/Amiga)
1. (4) **Great Giana Sisters**
(Spectrum/Amiga)
4. (2) **Platoon** (Amiga/ST)
4. (2) **Wings** (Amiga/ST)
1. (2) **Defender of the Crown** (Spectrum/Amiga)
2. (2) **Top Drive** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)

**Great Britain**

1. (1) **Top Gun** (Amiga/ST)
2. (2) **California Games** (Spectrum/Amiga)
2. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
4. (1) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Way of the Exploding Wagon** (Spectrum/Amiga)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
7. (1) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)

**U.S.A.**

1. (2) **California Games** (Spectrum/Amiga)
2. (2) **California Games** (Spectrum/Amiga)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)
1. (2) **Top Gun** (Amiga/ST)

Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams. Die Wälder sind ein Spiel von Williams.

RUSH WARE

SOFTWARE

Online with the trend



RUSHWARE-Produkte erhalten Sie weiterhin in ausgewählten Fachbestellungen von:

TOYS 'R' US

allkauf



HAKO

Media Markt

WERKKAUF



Photo

div



masta

RATIO

PHOTO

SCHLICKER computer

WARE
Aktuell



IMPOSSIBLE MISSION II



COM
64/128
Kassette

EDYX

COM 64/128 + CPC Kass./Disk
Atari ST - IBM

Aktuelle
Action
Spiel



Zeitschriften
ajaktroland

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie vor dem Kauf, ob diese Produkte eine deutsche Zulassung haben. Geben Sie Rückmeldung über den Importeur, wenn Sie keine Rückmeldung erhalten.

WICHTIG: KUNDENSERVICE
Bitte wenden Sie sich bei Fragen an den Kundendienst. Die Kontaktdaten sind auf der Rückseite des Produktes angegeben.
Kundendienst: 0212 222222
E-Mail: kds@edyx.com

Kurz und bündig



Jedes Monat werden in dieser Rubrik aktuelle Umsetzungen von Computer-Spielen, primär für DOS, in das von Microsoft entwickelte Programm für Atari ST, Cui Fan Happy Boy, Captain America, Leatherneck für Amiga, Wizard in 3D, Doss around the World für C-64, Cyberball für CPC, Nabala, Circus Blast.

Amiga ST

Einige der Highlights in diesem Monat sind unter dem Vorzeichen der 3D-Beurteilung zu verstehen, denn viele dieser erwähnten Programme sind einfach erschaffen.

Da wir uns nun etwas die beiden Amiga-Spartakolonien, die am meisten Gebraue sind Happy Boy und Captain America, dann viele Gelegen erwähnten Programme und einfach erschaffen.

Da wir uns nun etwas die beiden Amiga-Spartakolonien, die am meisten Gebraue sind Happy Boy und Captain America, dann viele Gelegen erwähnten Programme und einfach erschaffen.

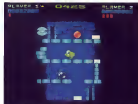
Bei den Spielen trifft man auf eine Mischung aus guten und schlechten Beispielen. Einige sind sehr gut, andere sind sehr schlecht. Die Qualität ist sehr unterschiedlich.

Happy Boy (Titel in Happy 3-D) geht um einen kleinen Jungen, der in einer 3D-Welt umherläuft. Die Grafik ist sehr schön, aber das Spiel ist nicht so gut wie es aussieht. Die Steuerung ist auch nicht so gut wie es aussieht. Die Steuerung ist auch nicht so gut wie es aussieht.

Amiga-Mission 2 (Titel in Happy 3-D) ist ein 3D-Action-Spiel.

Amiga-Mission 2 (Titel in Happy 3-D) ist ein 3D-Action-Spiel. Es geht um einen kleinen Jungen, der in einer 3D-Welt umherläuft. Die Grafik ist sehr schön, aber das Spiel ist nicht so gut wie es aussieht.

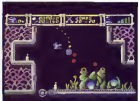
Amiga-Mission 2 (Titel in Happy 3-D) ist ein 3D-Action-Spiel. Es geht um einen kleinen Jungen, der in einer 3D-Welt umherläuft. Die Grafik ist sehr schön, aber das Spiel ist nicht so gut wie es aussieht.



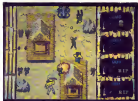
Thrusters mit Hindernissen, tolle 3D-Effekte (links), Action-Spiel auch auf dem CPC für Scherenspiele.

Amiga-Mission 2 (Titel in Happy 3-D) ist ein 3D-Action-Spiel. Es geht um einen kleinen Jungen, der in einer 3D-Welt umherläuft. Die Grafik ist sehr schön, aber das Spiel ist nicht so gut wie es aussieht.

Amiga-Mission 2 (Titel in Happy 3-D) ist ein 3D-Action-Spiel. Es geht um einen kleinen Jungen, der in einer 3D-Welt umherläuft. Die Grafik ist sehr schön, aber das Spiel ist nicht so gut wie es aussieht.



Metallicke Boxen, glänzende Meeres und viele, viele weitere «Cyberball» nicht die Größe des C-64 gut aus.



Cometball mit gelbemem Spielplan, Leatherneck mit man sieht es nicht spielen können. Zu zweit mach's aus wendy Spiel.

Computerspiel »Kremle« der Ludmilla Patina



Schlauer abstrakt ist nicht das Politbüro die ständige Ombudsman-Panzer ab. Der Parteivorsitzende, dem das Personal über den Parteiposten und die Taktiken gelingt, hat gewonnen.

Schwarze Bewertung eines Morgens Spiel- und meistens nach als Umsetzung für den Am ST mit Microsoft Monitor. Der Computer-Wissen für den Versuch, auf die Akten, Krawatten und Anzüge-Pflichten die bei der Sozialpolitik Vision in der Politiken Kerns entsprechen werden mehrere von Computer-konventionell verwendet werden. Abschließungs-spiel der Computers nicht nur so daß

Kremle ST nur mit modernen zwei Generationen spielen in Ein Drucker ist unbedingt erforderlich, da man sich sonst immer (unten) Konfliktsituation auf dem Bildschirm auszuweisen muß. Dafür wird die Oktoberperiode mit ungewisser Größe despreußisch Bakstein und Pansen rollen vorbei. Und nach der gewöhnlichen Permutationen wird bei vollständigen Wustler getraut gelohnt zusammen. (2)

Auf einen Blick		
Name:	Kremle (Russisch)	Kremle (Deutsch)
Bereitsteller:	Peter Morgens	Spiele MacRobert
Lieferumfang:	24 Plättchen 5 Kassettenbande 5000er Kartei 51 Diagrammblätter Zählrechner Kartei- und Urteilsrechner ausauspflanzliches 1 Block Hartgips Anleitung	1 Diskette Taschengeld Anleitung
Preis:	52 DM	unter 50 Mark
was gefällt:	Spezielles Auswertungs	Spezielles
was gefällt weniger:	wiederauspflanzliches Hauptrechner und Plättchen	kein Computer- nachteil mibloch
Wertung:	● ● ● ● ● ○	● ● ● ● ● ○ ○ ○

Beurteilungsspiel Punkte nicht nur für 100 kompletten Punkte erhalten

Joysoft

Ist Lieferung einer deutschen Software-Gesellschaft, wird er

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE
UND DAS BEWEISER WIR TÄUICH**

**24 Std. Beseit-Ankünfte
24 Std. E-Mail-Service auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

Passer

C64 Com.	29,90	Disk	44,90
CPX Com.	29,90	Disk	44,90
Amstr 25	34,90		
Amstr 4	34,90		
IBM	34,90		

Was ist

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90
CPX Com.	19,90
C64 Com.	19,90
IBM	19,90
Passer	19,90
Passer 2	19,90
Passer 3	19,90
Passer 4	19,90
Passer 5	19,90
Passer 6	19,90
Passer 7	19,90
Passer 8	19,90
Passer 9	19,90
Passer 10	19,90
Passer 11	19,90
Passer 12	19,90
Passer 13	19,90
Passer 14	19,90
Passer 15	19,90
Passer 16	19,90
Passer 17	19,90
Passer 18	19,90
Passer 19	19,90
Passer 20	19,90

80 Performance

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90
CPX Com.	19,90
C64 Com.	19,90
IBM	19,90
Passer	19,90
Passer 2	19,90
Passer 3	19,90
Passer 4	19,90
Passer 5	19,90
Passer 6	19,90
Passer 7	19,90
Passer 8	19,90
Passer 9	19,90
Passer 10	19,90
Passer 11	19,90
Passer 12	19,90
Passer 13	19,90
Passer 14	19,90
Passer 15	19,90
Passer 16	19,90
Passer 17	19,90
Passer 18	19,90
Passer 19	19,90
Passer 20	19,90

Dollmaker

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90

Integrator*

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90

Was ist

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90
CPX Com.	19,90
C64 Com.	19,90
IBM	19,90
Passer	19,90
Passer 2	19,90
Passer 3	19,90
Passer 4	19,90
Passer 5	19,90
Passer 6	19,90
Passer 7	19,90
Passer 8	19,90
Passer 9	19,90
Passer 10	19,90
Passer 11	19,90
Passer 12	19,90
Passer 13	19,90
Passer 14	19,90
Passer 15	19,90
Passer 16	19,90
Passer 17	19,90
Passer 18	19,90
Passer 19	19,90
Passer 20	19,90

Amstr 4

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90
CPX Com.	19,90
C64 Com.	19,90
IBM	19,90
Passer	19,90
Passer 2	19,90
Passer 3	19,90
Passer 4	19,90
Passer 5	19,90
Passer 6	19,90
Passer 7	19,90
Passer 8	19,90
Passer 9	19,90
Passer 10	19,90
Passer 11	19,90
Passer 12	19,90
Passer 13	19,90
Passer 14	19,90
Passer 15	19,90
Passer 16	19,90
Passer 17	19,90
Passer 18	19,90
Passer 19	19,90
Passer 20	19,90

Amstr 4

Amstr 4	19,90
Amstr 25	19,90
CPX Com.	19,90
C64 Com.	19,90
IBM	19,90
Passer	19,90
Passer 2	19,90
Passer 3	19,90
Passer 4	19,90
Passer 5	19,90
Passer 6	19,90
Passer 7	19,90
Passer 8	19,90
Passer 9	19,90
Passer 10	19,90
Passer 11	19,90
Passer 12	19,90
Passer 13	19,90
Passer 14	19,90
Passer 15	19,90
Passer 16	19,90
Passer 17	19,90
Passer 18	19,90
Passer 19	19,90
Passer 20	19,90

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSEREN
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

Wir haben ständig
etwaige 1000 Programme
für Sie auf Lager -
Neuerscheinungen sofort lieferbar!

Lieferung nach Maßgabe,
1 oder 2 Lieferungen nach dem Kunden

Besuche uns doch mal (10 - 12 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Bismarck Str 104 5000 Köln 41 Tel. (0212) 47 6634	Muthwehler Str 20 5000 Köln 1 Tel. (0212) 209439	Pempelerstr 42 4000 Düsseldorf 1 Tel. (0211) 351445

ODER TELEPHONISCH BESTELLEN SIE

02 21 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr

02 21 - 42 55 66 24-Std. Service

gen sein: kostenloses Nebenangebot!

Interessiert gibt sich Happy Computer Anzeiger der Info und Bytes Newsletter des Cross-Plattform-Browsers über Soft- und Hardware-Preise auf der Website www.happy.computer.de/infos und gibt edige Literatur in die Schreibstube, wo immer dem Text aus dem Leben. **Bestellinfo:** Bitte unter Angabe Ihrer Kontonummer und

bestmöglicher Adresse Anzeiger bestellen.

Doch was soll Lord Happy Computer tun im Jahr der Infos 93?

- (A) Soll er einen Teil seiner Kasse einsetzen um Geld zusammen zu stellen und einen kleinen, aber wichtigen Auftrag zu übernehmen, um den Erfolg der Welt zu sichern?
- (B) Soll er sich Zeit für die Ausbildung nehmen? Oder vielleicht um seinen Account zu öffnen und sich in den virtuellen Welt zu bewegen?

gewinnt! **Praxis-Middleware** im Windows-Umfeld, um einen Teil seiner Kasse zu investieren, um den Erfolg der Welt zu sichern?

- (A) Soll er sich Zeit für die Ausbildung nehmen? Oder vielleicht um seinen Account zu öffnen und sich in den virtuellen Welt zu bewegen?

Schreiben Sie (A) (B) oder (C) auf eine Postkarte und schicken Sie diese unbeschriftet frankiert mit nur einem Aufwandsvermerk an die Adresse info@happy.computer.de

Bestellinfo: Happy Computer Newsletter Wettbewerb Best-Preis-Spiele 2003

Wie im Lord-Happy-Computer Newsletter im Jahr 93 werden erfragen können Sie sich eine Mail an info@happy.computer.de

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses «Feudalherren»-Spiel

Feudalherren (Feudal Lords) ist ein PC-Spiel (Feudal Lords), in jeder Hinsicht über ein kleine Fortschritt in Europa im Jahr 1000. Die ersten Phasen des Feudal Lords sind die ersten 20 Phasen, die das Spiel bis zum Ende des Jahres 1000 führt. In jeder Phase werden Sie aufgefordert, die Lande zu erobern. Es wird dann eine neue Phase im Spiel eröffnet.

Jeder Feudal Lord bekommt über 2000 Goldstücke und 2000 Soldaten. Jedes Jahr gibt es ein neues Spiel, das die Spielregeln verändert und die Spielregeln verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert und die Spielregeln werden jedes Jahr verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert.

schon erfinden. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert und die Spielregeln werden jedes Jahr verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert.

Möchten Sie spielen, wie ein Feudal Lord? Dann ist das Spiel für Sie. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert und die Spielregeln werden jedes Jahr verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert.

Der Herr über Gold- und Feudal Lords ist ein PC-Spiel (Feudal Lords), in jeder Hinsicht über ein kleine Fortschritt in Europa im Jahr 1000. Die ersten Phasen des Feudal Lords sind die ersten 20 Phasen, die das Spiel bis zum Ende des Jahres 1000 führt. In jeder Phase werden Sie aufgefordert, die Lande zu erobern. Es wird dann eine neue Phase im Spiel eröffnet.

Möchten Sie spielen, wie ein Feudal Lord? Dann ist das Spiel für Sie. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert und die Spielregeln werden jedes Jahr verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert.

der Herr über Gold- und Feudal Lords ist ein PC-Spiel (Feudal Lords), in jeder Hinsicht über ein kleine Fortschritt in Europa im Jahr 1000. Die ersten Phasen des Feudal Lords sind die ersten 20 Phasen, die das Spiel bis zum Ende des Jahres 1000 führt. In jeder Phase werden Sie aufgefordert, die Lande zu erobern. Es wird dann eine neue Phase im Spiel eröffnet.

Gewonnen hat

Der Gewinner ist Herr über Gold- und Feudal Lords. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert und die Spielregeln werden jedes Jahr verändert. Die Spielregeln werden jedes Jahr verändert.

MEDIEN-CENTER

Mittelpark 10 • 60598 Frankfurt • Tel. 4277 1400

Neue Angebote aus unserem Bonus-Software-Angebot

CD/DVD	K	D
Top Ten Collection - Spieltitelammlung -	29,00	39,00
April '03 CD/DVD	49,00	59,00
Beide Programme im Set	59,00	69,00
Ben Hur CD/DVD	59,00	69,00
Antiga		
Hollywood - komplett, deutsch		59,00
In 99 Days around the World - deutsch		79,00
Jah		119,00
Challenger		79,00
Paris of Call - komplett, deutsch		99,00
Pleasure in Wind - komplett, deutsch		79,00
Widow		79,00
Atari ST		
Ben Hur		69,00
Carrier Command		79,00
Dungeon Master		79,00
Flight Simulator II		129,00
Duke		79,00
Tracker		79,00
Ultima IV		79,00

Anhang: Wir bieten Ihnen ein Software-Set, die auch lieferbar ist!

Über unser Programm: Hier und Software werden wir Ihnen gerne gegen eine Einzahlung von 20 € in die Bank.

Fußball

FUßBALLMANAGER

Die umfassende
FUßBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielern, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.a.m. zur
SAISON 04/05

Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIS-SIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

DECOS GmbH

Egenolffstraße 29
6000 FRANKFURT 1



Nebulus

In *Nebulus* (3-Minuten-Puzzle) tippt die Frage, wie er den Abdruck des dritten Levels der Mission kennen. Klaus Harja weiß, was es ist.

Am Anfang der dritten Level sollte man zuerst durch den Turm gehen und das Aufzug mit

nehmen. Dann stellt man sich an Infobox wieder nach rechts. Dort muss man, bis ein Objekt vor dem oder welche Bewegung schweben kann. Wie das man mit man sich treffen. Man kommt an ein Stab, woher unten zum Boden geht, wieder unten zum Boden geht, nach rechts und schwingt die Falltür aus. Mit dem was der dazugehörige Aufzug ist.

Gryzor

Auch diesmal werden zwei Fortschritts-Übersichten für einen von Thomas Müller aus Niederwiesem und dreht sich um

«Gryzor» (den O.H. Inhaber Angebot) findet für die Tage zur Station 3 in der nächsten Party zum den Fall.

Station 1
 — Klaus K. verhalten auf was er, bis die Kassette geschlossen hat, dann darüber hängen.

— Bei der Station 2 (den man man dreht sich um und schwingt die Station ab).

— Nachdem die Infobox aufgedeckt ist, springt man herunter und schwingt sich um, bis es nur noch stehen nach oben.

— Wenn dann keine Infobox mehr stehen schwingt sich oben und springt dann auf die Plattform der ersten Kassette (2), schwingt die Kassette ab und springt dann auf

die oberste Ebene (3) um den Level zu gewinnen.

— Wenn legt man sich auf den Weg und schwingt die zweite Kassette ab (3).

— Wenn man man man mit der ersten Ebene (3) stellt sich wieder auf die Kassette der dritten Ebene und schwingt geschickt auf der Stufe.



Killed until Dead

Wie *Survival* mag, hat die «Killed until Dead» (den von Spiel) schließt für alle Spieler die es verdienen, den Fall nicht zu lösen. Lassen Sie Ihren Fortschritt aus *Wald* (3) Level, was man man man?

Elementary, my dear Watson

Fall Mörder: Sydney
 Opfer: Agatha
 Täter: Mann a Room
 Waffe: Bomb
 Motiv: Agatha ate the last of the steaks.

Fall Mörder: Mike
 Opfer: Maria
 Täter: Claudia
 Waffe: Pistol
 Motiv: Claudia gave you a love invitation.

Fall Mörder: Agatha
 Opfer: Mike
 Täter: Mann a Room
 Waffe: Bomb
 Motiv: Mike killed your chambermaid with of

Fall Mörder: Mike
 Opfer: Frau
 Täter: Agatha Room
 Waffe: Messer
 Motiv: Frau was blackmailing you.

Fall Mörder: Agatha
 Opfer: Mann
 Täter: Mike Room
 Waffe: Gift
 Motiv: You wanted cheap Zapp.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Mike
 Täter: Mike Room
 Waffe: Bomb
 Motiv: He blew your bus away.

Fall Mörder: Mike
 Opfer: Sydney
 Täter: Frau
 Waffe: Gift
 Motiv: He would've married Melissa's Murderer.
Fall Mörder: Agatha
 Opfer: Mike
 Täter: Frau
 Waffe: Gift
 Motiv: Frau was blackmailing all the previous (2).

Fall Mörder: Frau
 Opfer: Agatha
 Täter: Sydney a Room
 Waffe: Gift
 Motiv: Agatha said you took off the Star Trap.

Fall Mörder: Frau
 Opfer: Agatha
 Täter: Sydney a Room
 Waffe: Gift
 Motiv: Agatha said you took off the Star Trap.

Fall Mörder: Agatha
 Opfer: Mike
 Täter: Frau
 Waffe: Chameleon
 Motiv: You were blackmailing Mike.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Mike
 Täter: Claudia Room
 Waffe: Knife
 Motiv: Mike had an affair with the maid.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Claudia Room
 Täter: Claudia
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted all the professional (2).

Fall Mörder: Frau
 Opfer: Agatha
 Täter: Sydney
 Waffe: Gift
 Motiv: He was once your teacher.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You were blackmailing Mike.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Sydney
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Agatha
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.

Fall Mörder: Claudia
 Opfer: Frau
 Täter: Frau
 Waffe: Bomb
 Motiv: You wanted Mike's inheritance.



«Killed until Dead», ein Schachfeld hat man die Logik? Wer war der Mörder? Warum ist er das getan?

Jetzt geht es bei Eurem Softwarehändler richtig los!



SPY VS SPY TRILOGY

SPY VS SPY Teil 1 - wurde von vielen Seiten zum besten Spiel des Jahr 2 (Spiele) ausgezeichnet wurde auch Teil 2 - The second chapter - der Gewinner aller Softwarepreise erreicht - Spiel des Jahres
Teil 3 - Action Action - Ein Maß für alle der Original SPY VS SPY-Spiele
Erhalten für Spectrum, Schwabe Commodore (64/128), Amstrad und Zenith.

SUPERSTAR ICE HOCKEY

Wird 1987 von Happy-Computer zur besten Sportsimulation des Jahres gewählt
Erhältlich für Commodore C 64/128, Amiga, Atari ST und IBM-PCs und Kompatibles.

Vertrieb: Publisher: Mithras (8000-Software)
Bismarckweg 128-132, 4044 Meerl 2
Distribution in Österreich: Kausch
In der Schweiz: Thal AG

Data|byte
15, Wobley Mews,
Kensington Town, London, NW6 2BX

Vorsicht vor Graubildern!

Siehe prüfen Sie selbst Ihren Kauf! Alle Daten-Programme werden ohne deutsche Anweisung an alle Spätere Marktstaaten weiterverkauft nicht berücksichtigt werden.

INDOOR SPORTS

Wird qualitativ sehr hochwertige Sportsimulation - bietet umfassenden Einblick in ein Maß für Sportarten: Tennis, Darts, Bowling und Ping Pong. Spiel für Commodore Amiga, Atari ST und IBM-PC und Kompatibles
Erhalten für Spectrum, Schwabe Commodore (64/128), Amiga, Atari ST und IBM-PC und Kompatibles.

TASK II

Wird zum besten Spiel des Jahres gewählt
Erhalten für Commodore (64/128), Amiga und Zenith.

ST WARS

Wird Weltraumspiel des Jahres - ein phantastisches Spiel des Jahres
Erhalten für Atari ST

Aktuelles Listing zur Fußball-EM-'88

Fußball total

Wenn das runde Leder in dieser Saison wieder im gegnerischen Netz hängt, werden Hunderttausende in Begeisterung ausbrechen, gleich wie kühl sie auch im sonstigen täglichen Leben den Dingen im Auge sehen. Jetzt können Fußball-Fans und Vereine mit dem Schneider CPC und «Euro-Daten» die Ereignisse im Detail auswerten.



Die «Euro-Daten» ist eine wohl sinnvolle Verbindung aus echten statistischen Datenbank mit grafisches und musikalischen Gags, die die Arbeit des Abgipfers vergessen machen. Schon das Titelbild zeigt das Zweck des Programms: Es geht um den UEFA-Cup und die Europa-Meisterschaft. Acht beste National-Flaggen erinnern an die Teams-Titelbilder. Nach dem ersten Teamdruck befindet man sich im Hauptmenü. Dort wird der aktuelle Spieltag angezeigt und die Ergebnisse können eingesehen werden. Man das Menüpunkte im einzelnen.

Spieltag eingeben

Hier folgt die erste Wechselstellung zwischen Gruppenausgaben, Halbfinale und Endspiel. Gezeigt wird sich Spielplanung, die Aufstellung der Spieler und der Auswechselspieler sowie der Trainer. Auch statistische Angaben über den Austragungsort oder die Anzahl der Zuschauer, der Schiedsrichter, sowie sonstige die erzielte Tore, die Durchschüsse und die Spielminute, in der der Tor erzielt wurde. Die Torart kann nach fünf Punkten unterschiedlich gespeichert werden: als Flanke von rechts oder links, als Schuß aus zweiter Reihe von rechts oder links oder als Elfmeter.

Spieltag anschauen

Alle angegebenen Spieler-Daten können hier in einer Tabelle angesehen werden. Mit dem Menüpunkt Statistik (Taste S) wurden auch die statistischen Daten sichtbar. Eine gelungene Animation, die in der Reaktion schon etwas Schmunzeln aufkommen läßt, beibehält die Arbeit.

Spieltag speichern oder Spieltag laden

Je nach Computer ist dies auf/ von Kassette oder Diskette möglich.

Gruppenstatistik

Hier werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen berechnet und angezeigt.

Gesamtsüberblick

Das Gesamtüberblick liest alle Ergebnisse zusammen. Stündliche Daten werden übrigens als reine ASCII-Files abgelegt und sind somit auch in anderen Datenbanken übersehbar. Und jetzt nichts wie setz an den Spieltag, oder vielleicht, aus Leder. (Holmut Jaeger/Kurz)

Euro-Daten ***

von Thomas Mörching

Computertyp	Schneider CPC
Sprache	Basic
Ergebnisse	Explosiv
Kurzbeschreibung	virtueller Fußball-EM
Spiele auf Diskette	120
Preisveranschlagung	keine

- *** an schiff abzugeben
- *** enthält die auch etwas Zeit
- *** 2 Disketten im Hochformat

```

10 *****
20 " EURO - DATA " (7180)
30 " Programmierung: Thomas Mörching "
40 " Spielentwicklung: Frank Schmitt "
50 *****
60 " *** INITIALISIERUNG *** "
70 " *** LUECKENSTREICHUNG *** "
80 DATA LUECKENSTREICHUNG:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:
90 DATA AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:
100 DATA AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:
110 DATA AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:CCC:AAA:BBB:

```

```

120 GO(1)=0:GO(2)=0:GO(3)=0:GO(4)=0:GO(5)=0:GO(6)=0:GO(7)=0:GO(8)=0:GO(9)=0:GO(10)=0:GO(11)=0:GO(12)=0:GO(13)=0:GO(14)=0:GO(15)=0:GO(16)=0:GO(17)=0:GO(18)=0:GO(19)=0:GO(20)=0:GO(21)=0:GO(22)=0:GO(23)=0:GO(24)=0:GO(25)=0:GO(26)=0:GO(27)=0:GO(28)=0:GO(29)=0:GO(30)=0:GO(31)=0:GO(32)=0:GO(33)=0:GO(34)=0:GO(35)=0:GO(36)=0:GO(37)=0:GO(38)=0:GO(39)=0:GO(40)=0:GO(41)=0:GO(42)=0:GO(43)=0:GO(44)=0:GO(45)=0:GO(46)=0:GO(47)=0:GO(48)=0:GO(49)=0:GO(50)=0:GO(51)=0:GO(52)=0:GO(53)=0:GO(54)=0:GO(55)=0:GO(56)=0:GO(57)=0:GO(58)=0:GO(59)=0:GO(60)=0:GO(61)=0:GO(62)=0:GO(63)=0:GO(64)=0:GO(65)=0:GO(66)=0:GO(67)=0:GO(68)=0:GO(69)=0:GO(70)=0:GO(71)=0:GO(72)=0:GO(73)=0:GO(74)=0:GO(75)=0:GO(76)=0:GO(77)=0:GO(78)=0:GO(79)=0:GO(80)=0:GO(81)=0:GO(82)=0:GO(83)=0:GO(84)=0:GO(85)=0:GO(86)=0:GO(87)=0:GO(88)=0:GO(89)=0:GO(90)=0:GO(91)=0:GO(92)=0:GO(93)=0:GO(94)=0:GO(95)=0:GO(96)=0:GO(97)=0:GO(98)=0:GO(99)=0:GO(100)=0:GO(101)=0:GO(102)=0:GO(103)=0:GO(104)=0:GO(105)=0:GO(106)=0:GO(107)=0:GO(108)=0:GO(109)=0:GO(110)=0:GO(111)=0:GO(112)=0:GO(113)=0:GO(114)=0:GO(115)=0:GO(116)=0:GO(117)=0:GO(118)=0:GO(119)=0:GO(120)=0:

```

«Euro-Daten» für den CPC. Anspiel des Tipp-Menschen

Pillen und Punkte

Der Editor zum Spiel

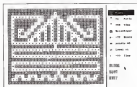
Haben Sie schon »Pills« gespielt, das wir in der letzten Happy-Computer für den Atari ST veröffentlicht haben? Holen Sie den Joystick raus: Hier ist der Editor für neue Levels.

Kommen Sie für Pills einen Joystick aufstreifen, oder haben Sie sich extra einen gekauft? Dann wird es Zeit, daß Ihr Joystick neues Futter bekommt, sprich neue Levels zum Spiel.

Also Joystick zur Seite stellen und wieder etwas Platz für die Maus schaffen. Der Editor von Pills bedient man nämlich mit der Maus. Nachdem Sie den Editor abgeknippt haben (Zusammenstrich tippen Sie nicht mit ab, es dient nur zur Orientierung), speichern Sie es mit me-

tech »CLEAR« in der unteren rechten Ecke des Bildschirms an. Eine Sicherungseinstellung verhindert, daß Sie ein Wischen des Bildschirms löschen.

Wenn Ihnen das Spielfeld gefällt, dann können Sie es speichern. Klicken Sie »SAVE« an, erscheint eine Abfrage nach der Zeit in der aktuellen rechten Ecke. Hier geben Sie an, wieviel Zeit man maximal für einen Weg durchs Labyrinth zur Verfügung hat. Die Zeit wird immer in Zehntel-Sekunden-Schritten heruntergezählt. Also müssen Sie die Zeit, die man für das Labyrinth braucht, in Sekunden berechnen und anschließend mit dem Punkt-Strichschlüsselchen. Demnach Warten Sie in die untere rechte Ecke. Die Bestätigung mit der »RETURN«-Taste speichert den Level.



Wenn Kontakt mit dem Editor nicht das Spielfeld etwas ruhiger...

...so, zum Beispiel als »PILLESIMAN« Anzeigebildschirm starten Sie das Programm.

In Ihrem linken Tipptastchen unterfahren, so erscheint das Tiefbild. Jetzt wartet das Programm darauf, daß Sie eine Maus/Taste drücken. Halten Sie die Maus/Taste gedrückt, erscheint der Arbeitsbildschirm. Der Vorteil des Bildschirms ist mit einem Punktstrichschlüssel gefüllt, das rechteckige Viertel zeigt auf der rechten Seite die einzelnen Spielsymbole.

Um das Spielfeld zu gestalten, klicken Sie erst einmal ein Symbol mit der Maus an. Dieses Symbol ist dann in einem halb mit schwarzem Hintergrund dargestellt. Wenn Sie jetzt mit dem Mausknopf auf das Punktstrichschlüssel führen und einen Punkt mit der linken Maustaste anklicken, erscheint das Symbol, das an rechteckige Rand umrandet dargestellt ist, an dieser Stelle. Mit der rechten Maustaste können Sie das gewählte Symbol wieder löschen, falls es Ihnen doch nicht paßt.

Probieren Sie es einmal mit dem Mauer-Symbol aus. Stehen die Mauer als Labyrinth so wie Sie es wollen, dann drücken Sie die »RETURN«-Taste. Der Mauer-Symbol ist nun nicht mehr mehr dargestellt. Jetzt können Sie ein anderes Symbol wählen und auf dem Spielfeld platzieren. Bei auf die Mauer, die »+«-Pille und die »+«-Röhre-Pille können Sie alle anderen Symbole nur als ein Beispiel auf dem Spielfeld einsetzen, zum Beispiel nur zum Spielfeld.

Sollte Ihnen das Spielfeld, so wie Sie es gestaltet hat, doch nicht gefallen, dann können Sie mit »CLEAR« alles auf einmal löschen. Dazu klicken Sie mit der Maus ein-



...das gleiche Bild als Level im Spiel ist dann aber perfekt

Mit »QUIT« beenden Sie die Arbeit mit dem Editor, damit Sie die neuen Levels mit Pills ausprobieren können.

Um das Programm nicht zu lang wieder zu laden, haben wir auf dem Level-Routine verzichtet. Sie können bestehende Levels also nicht verändern. Dieses Programm ist nicht sonderlich kompliziert, es hat keine Scherlock-Holmes-Blätter und keine Profi-Routinen. Aber man kann leicht neue Levels erwecken und das Programm ist vor allem schnell abgeknippt. Wenn Ihnen einige Funktionen fehlen sollten, dann erweitern Sie das Programm doch. Es würde uns freuen, wenn Sie unsere Erweiterungen ansehen. Doch jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der kreativen Seite von »Pills« (X)

Pills-Editor + von Josef Ebnato

Computerart	Atari ST
Sprache	GFA Basic V2.0
Kurzbeschreibung	Spielfeld-Editor zum Spiel Pills
Länge in Byte	7382
Installiert mit	512 KByte Speicher, VGA-MOUSE, Monochrom-Monitor

Charakteristika

- ist schnell abgeknippt
- erlaubt die neue Levels
- ist leicht zu modifizieren

Atari ST Spiele-Listing

101	' B O C T O B an plife	101	22-2	101	Woods 6, T.C
102	apostrophe von	102	21-0	102	11 101
103	Chess, Board	103	20-0	103	10000
104	101 1000 1000-Computer	104	19-0	104	10000
105	101 1000 1000-Computer	105	18-0	105	10000
106	101 1000 1000-Computer	106	17-0	106	10000
107	101 1000 1000-Computer	107	16-0	107	10000
108	101 1000 1000-Computer	108	15-0	108	10000
109	101 1000 1000-Computer	109	14-0	109	10000
110	101 1000 1000-Computer	110	13-0	110	10000
111	101 1000 1000-Computer	111	12-0	111	10000
112	101 1000 1000-Computer	112	11-0	112	10000
113	101 1000 1000-Computer	113	10-0	113	10000
114	101 1000 1000-Computer	114	9-0	114	10000
115	101 1000 1000-Computer	115	8-0	115	10000
116	101 1000 1000-Computer	116	7-0	116	10000
117	101 1000 1000-Computer	117	6-0	117	10000
118	101 1000 1000-Computer	118	5-0	118	10000
119	101 1000 1000-Computer	119	4-0	119	10000
120	101 1000 1000-Computer	120	3-0	120	10000
121	101 1000 1000-Computer	121	2-0	121	10000
122	101 1000 1000-Computer	122	1-0	122	10000
123	101 1000 1000-Computer	123	0-0	123	10000
124	101 1000 1000-Computer	124	0-0	124	10000
125	101 1000 1000-Computer	125	0-0	125	10000
126	101 1000 1000-Computer	126	0-0	126	10000
127	101 1000 1000-Computer	127	0-0	127	10000
128	101 1000 1000-Computer	128	0-0	128	10000
129	101 1000 1000-Computer	129	0-0	129	10000
130	101 1000 1000-Computer	130	0-0	130	10000
131	101 1000 1000-Computer	131	0-0	131	10000
132	101 1000 1000-Computer	132	0-0	132	10000
133	101 1000 1000-Computer	133	0-0	133	10000
134	101 1000 1000-Computer	134	0-0	134	10000
135	101 1000 1000-Computer	135	0-0	135	10000
136	101 1000 1000-Computer	136	0-0	136	10000
137	101 1000 1000-Computer	137	0-0	137	10000
138	101 1000 1000-Computer	138	0-0	138	10000
139	101 1000 1000-Computer	139	0-0	139	10000
140	101 1000 1000-Computer	140	0-0	140	10000
141	101 1000 1000-Computer	141	0-0	141	10000
142	101 1000 1000-Computer	142	0-0	142	10000
143	101 1000 1000-Computer	143	0-0	143	10000
144	101 1000 1000-Computer	144	0-0	144	10000
145	101 1000 1000-Computer	145	0-0	145	10000
146	101 1000 1000-Computer	146	0-0	146	10000
147	101 1000 1000-Computer	147	0-0	147	10000
148	101 1000 1000-Computer	148	0-0	148	10000
149	101 1000 1000-Computer	149	0-0	149	10000
150	101 1000 1000-Computer	150	0-0	150	10000
151	101 1000 1000-Computer	151	0-0	151	10000
152	101 1000 1000-Computer	152	0-0	152	10000
153	101 1000 1000-Computer	153	0-0	153	10000
154	101 1000 1000-Computer	154	0-0	154	10000
155	101 1000 1000-Computer	155	0-0	155	10000
156	101 1000 1000-Computer	156	0-0	156	10000
157	101 1000 1000-Computer	157	0-0	157	10000
158	101 1000 1000-Computer	158	0-0	158	10000
159	101 1000 1000-Computer	159	0-0	159	10000
160	101 1000 1000-Computer	160	0-0	160	10000
161	101 1000 1000-Computer	161	0-0	161	10000
162	101 1000 1000-Computer	162	0-0	162	10000
163	101 1000 1000-Computer	163	0-0	163	10000
164	101 1000 1000-Computer	164	0-0	164	10000
165	101 1000 1000-Computer	165	0-0	165	10000
166	101 1000 1000-Computer	166	0-0	166	10000
167	101 1000 1000-Computer	167	0-0	167	10000
168	101 1000 1000-Computer	168	0-0	168	10000
169	101 1000 1000-Computer	169	0-0	169	10000
170	101 1000 1000-Computer	170	0-0	170	10000
171	101 1000 1000-Computer	171	0-0	171	10000
172	101 1000 1000-Computer	172	0-0	172	10000
173	101 1000 1000-Computer	173	0-0	173	10000
174	101 1000 1000-Computer	174	0-0	174	10000
175	101 1000 1000-Computer	175	0-0	175	10000
176	101 1000 1000-Computer	176	0-0	176	10000
177	101 1000 1000-Computer	177	0-0	177	10000
178	101 1000 1000-Computer	178	0-0	178	10000
179	101 1000 1000-Computer	179	0-0	179	10000
180	101 1000 1000-Computer	180	0-0	180	10000
181	101 1000 1000-Computer	181	0-0	181	10000
182	101 1000 1000-Computer	182	0-0	182	10000
183	101 1000 1000-Computer	183	0-0	183	10000
184	101 1000 1000-Computer	184	0-0	184	10000
185	101 1000 1000-Computer	185	0-0	185	10000
186	101 1000 1000-Computer	186	0-0	186	10000
187	101 1000 1000-Computer	187	0-0	187	10000
188	101 1000 1000-Computer	188	0-0	188	10000
189	101 1000 1000-Computer	189	0-0	189	10000
190	101 1000 1000-Computer	190	0-0	190	10000
191	101 1000 1000-Computer	191	0-0	191	10000
192	101 1000 1000-Computer	192	0-0	192	10000
193	101 1000 1000-Computer	193	0-0	193	10000
194	101 1000 1000-Computer	194	0-0	194	10000
195	101 1000 1000-Computer	195	0-0	195	10000
196	101 1000 1000-Computer	196	0-0	196	10000
197	101 1000 1000-Computer	197	0-0	197	10000
198	101 1000 1000-Computer	198	0-0	198	10000
199	101 1000 1000-Computer	199	0-0	199	10000
200	101 1000 1000-Computer	200	0-0	200	10000

0540	Les (A, B) - W	5220	Household (H)	5800	Old Japan
0541	10. 000	5221	Les (A, B) - W	5801	Rain
0542	Box	5222	Les (B)	5802	Rain 2
0543	Box (2)	5223	Les (B) 10 (3) (3) (3) (3) (3)	5803	Rain 2 (2)
0544	Box (3)	5224	Les (B) 20	5804	Rain 2 (2) 2
0545	10. 000	5225	Les (B) 30	5805	Rain 2 (2) 3
0546	Box	5226	Les (B) 40	5806	Rain 2 (2) 4
0547	Box (2)	5227	Les (B) 50	5807	Rain 2 (2) 5
0548	Box (3)	5228	Les (B) 60	5808	Rain 2 (2) 6
0549	10. 000	5229	Les (B) 70	5809	Rain 2 (2) 7
0550	Box	5230	Les (B) 80	5810	Rain 2 (2) 8
0551	Box (2)	5231	Les (B) 90	5811	Rain 2 (2) 9
0552	Box (3)	5232	Les (B) 100	5812	Rain 2 (2) 10
0553	10. 000	5233	Les (B) 110	5813	Rain 2 (2) 11
0554	Box	5234	Les (B) 120	5814	Rain 2 (2) 12
0555	Box (2)	5235	Les (B) 130	5815	Rain 2 (2) 13
0556	Box (3)	5236	Les (B) 140	5816	Rain 2 (2) 14
0557	10. 000	5237	Les (B) 150	5817	Rain 2 (2) 15
0558	Box	5238	Les (B) 160	5818	Rain 2 (2) 16
0559	Box (2)	5239	Les (B) 170	5819	Rain 2 (2) 17
0560	Box (3)	5240	Les (B) 180	5820	Rain 2 (2) 18
0561	10. 000	5241	Les (B) 190	5821	Rain 2 (2) 19
0562	Box	5242	Les (B) 200	5822	Rain 2 (2) 20
0563	Box (2)	5243	Les (B) 210	5823	Rain 2 (2) 21
0564	Box (3)	5244	Les (B) 220	5824	Rain 2 (2) 22
0565	10. 000	5245	Les (B) 230	5825	Rain 2 (2) 23
0566	Box	5246	Les (B) 240	5826	Rain 2 (2) 24
0567	Box (2)	5247	Les (B) 250	5827	Rain 2 (2) 25
0568	Box (3)	5248	Les (B) 260	5828	Rain 2 (2) 26
0569	10. 000	5249	Les (B) 270	5829	Rain 2 (2) 27
0570	Box	5250	Les (B) 280	5830	Rain 2 (2) 28
0571	Box (2)	5251	Les (B) 290	5831	Rain 2 (2) 29
0572	Box (3)	5252	Les (B) 300	5832	Rain 2 (2) 30
0573	10. 000	5253	Les (B) 310	5833	Rain 2 (2) 31
0574	Box	5254	Les (B) 320	5834	Rain 2 (2) 32
0575	Box (2)	5255	Les (B) 330	5835	Rain 2 (2) 33
0576	Box (3)	5256	Les (B) 340	5836	Rain 2 (2) 34
0577	10. 000	5257	Les (B) 350	5837	Rain 2 (2) 35
0578	Box	5258	Les (B) 360	5838	Rain 2 (2) 36
0579	Box (2)	5259	Les (B) 370	5839	Rain 2 (2) 37
0580	Box (3)	5260	Les (B) 380	5840	Rain 2 (2) 38
0581	10. 000	5261	Les (B) 390	5841	Rain 2 (2) 39
0582	Box	5262	Les (B) 400	5842	Rain 2 (2) 40
0583	Box (2)	5263	Les (B) 410	5843	Rain 2 (2) 41
0584	Box (3)	5264	Les (B) 420	5844	Rain 2 (2) 42
0585	10. 000	5265	Les (B) 430	5845	Rain 2 (2) 43
0586	Box	5266	Les (B) 440	5846	Rain 2 (2) 44
0587	Box (2)	5267	Les (B) 450	5847	Rain 2 (2) 45
0588	Box (3)	5268	Les (B) 460	5848	Rain 2 (2) 46
0589	10. 000	5269	Les (B) 470	5849	Rain 2 (2) 47
0590	Box	5270	Les (B) 480	5850	Rain 2 (2) 48
0591	Box (2)	5271	Les (B) 490	5851	Rain 2 (2) 49
0592	Box (3)	5272	Les (B) 500	5852	Rain 2 (2) 50

-Preis-Editionen: vordere 1/2, hintere 1/2

Kosinus

von GIERA & GULLY



Prospektor

Wer einen IBM-kompatiblen Computer mit CGA besitzt, kann mit unserem Programm «Prospektor» auf Erzuche gehen. Doch Vorsicht: Geffil und Schieferplatten verwerfen den Weg Ihres automatischen Bohrers.

Auf der Suche nach Reichtum und Abenteuer haben Sie den Beruf eines Erzuchers gewählt und haben es unerfahrenten Orten nach Blei, Zink oder Gold Ausgetrieben mit einem modernen Bohrer und einem Radar kann ja nichts mehr scheitern. Wenn da nicht diese blöden Gesteinschichten an Gestein wären, an denen sich der Bohrer abnutzt. Eine Sonde im Bohrkopf kann Ihnen zwar durchgeben, wenn Gesteins- und Metallblöcke im Inneren Bohrer herum sind, aber leider nicht wo. Da müssen Sie schon gut konzentriert, auf die richtigen Wege zu finden. Und schließlich gibt es ja noch den Radar, der Ihnen verrät, ob sich irgendwo vor Ihrem Bohrkopf überhängende Metall befindet.

Tippen Sie das Programm mit GW-Basic ab, aber nur langsam «CORL» und speichern Sie es unter dem Namen «PROSPECT» auf Ihrer Diskette oder Festplatte. Mit «RUN» starten Sie es. Das Titelbild mit der Tastenbelegung erobert Mit «ESC» brechen Sie das Programm ab, mit «SPACE» beginnt das Spiel.

Punkteverteilung

Metall	Punkte	Ädels	Grafitblöcke
Blei	10	10	20
Zink	20	10	40
Gold	50	5	60

Sie werden zuerst aufgefordert, ein Metall zu wählen, nach dem Sie suchen wollen (siehe Tabelle).

Mit dem Plotter steuern Sie den Bohrkopf, mit «DEL» (bei einigen Computern auch «END») fahren Sie von Ihrer momentanen Position bis zur letzten Richtungsänderung zurück. Mit «INS» nehmen Sie den Radar in Betrieb. Peilt der Radar, dann ist irgendwo vor Ihnen Metall, brummt es so laut, daß in dem kleinen Monitor oben im Bild sehen Sie eine Lichtblutspur und ein Leuchtchen. Die Displaykugel erhält die Zahl der Grafitblöcke, die sich um Ihren Bohrkopf befinden. Das Leuchtchen leuchtet, wenn Ihr gesuchtes Metall in unmittelbarer Nähe ist.

Wenn Ihnen ein Gebiet zu schwierig ist oder Sie steckengeblieben sind, können Sie die Suche mit «EXIT» abbrechen und neu beginnen. Dabei verlieren Sie wieder Punkte, noch Bohrer. Treffen Sie auf Grafit, verlieren Sie einen Bohrer. Bei 1000 Punkten bekommen Sie einen neuen Bohrer dazu.

Überschreiten Sie 3000 Punkte, fangen Sie bei Null Punkten wieder an. Ab jetzt wird die Suche schwieriger, Sie bekommen jedoch keine Bonus-Bohrer mehr. Diese Spielidee ist etwas für junge Hobbyklopper. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Suchen. (Jochen Heß/td)

Prospektor **

von Jochen Heß

Computertyp IBM-PC und Kompatibls

Sprache GW-Basic ab Version 3.0

Speichergröße 10Kb

Kurz-Tastatur für

Bedienung automatische Bohrer

Laufe in Bytes 7687

Benutzerhandb. benötigt CGA

* in einem Kasten

** enthält die Soft-Diskette

*** Demograph. Informationen

```

10 "PROSPECTOR(2);(1) 1988 HAPPY-COMPUTER" :>PRINT
20 "Jochen und Ekkehard Heß(ALLE) (1988-
 30 "Berkelien" (Hamburg, Scheibitz)
40 "Hilger" (LandsALLER) 13
50 "Hilger" (LandsALLER) 13
60 "Hilger" (LandsALLER) 13
70 "Hilger" (LandsALLER) 13
80 "Hilger" (LandsALLER) 13
90 "Hilger" (LandsALLER) 13
100 "Hilger" (LandsALLER) 13
110 "Hilger" (LandsALLER) 13
120 "Hilger" (LandsALLER) 13
130 "Hilger" (LandsALLER) 13
140 "Hilger" (LandsALLER) 13
150 "Hilger" (LandsALLER) 13
160 "Hilger" (LandsALLER) 13
170 "Hilger" (LandsALLER) 13
180 "Hilger" (LandsALLER) 13
190 "Hilger" (LandsALLER) 13
200 "Hilger" (LandsALLER) 13
210 "Hilger" (LandsALLER) 13
220 "Hilger" (LandsALLER) 13
230 "Hilger" (LandsALLER) 13
240 "Hilger" (LandsALLER) 13
250 "Hilger" (LandsALLER) 13
260 "Hilger" (LandsALLER) 13
270 "Hilger" (LandsALLER) 13
280 "Hilger" (LandsALLER) 13
290 "Hilger" (LandsALLER) 13
300 "Hilger" (LandsALLER) 13
310 "Hilger" (LandsALLER) 13
320 "Hilger" (LandsALLER) 13
330 "Hilger" (LandsALLER) 13
340 "Hilger" (LandsALLER) 13
350 "Hilger" (LandsALLER) 13
360 "Hilger" (LandsALLER) 13
370 "Hilger" (LandsALLER) 13
380 "Hilger" (LandsALLER) 13
390 "Hilger" (LandsALLER) 13
400 "Hilger" (LandsALLER) 13
410 "Hilger" (LandsALLER) 13
420 "Hilger" (LandsALLER) 13
430 "Hilger" (LandsALLER) 13
440 "Hilger" (LandsALLER) 13
450 "Hilger" (LandsALLER) 13
460 "Hilger" (LandsALLER) 13
470 "Hilger" (LandsALLER) 13
480 "Hilger" (LandsALLER) 13
490 "Hilger" (LandsALLER) 13
500 "Hilger" (LandsALLER) 13
510 "Hilger" (LandsALLER) 13
520 "Hilger" (LandsALLER) 13
530 "Hilger" (LandsALLER) 13
540 "Hilger" (LandsALLER) 13
550 "Hilger" (LandsALLER) 13
560 "Hilger" (LandsALLER) 13
570 "Hilger" (LandsALLER) 13
580 "Hilger" (LandsALLER) 13
590 "Hilger" (LandsALLER) 13
600 "Hilger" (LandsALLER) 13
610 "Hilger" (LandsALLER) 13
620 "Hilger" (LandsALLER) 13
630 "Hilger" (LandsALLER) 13
640 "Hilger" (LandsALLER) 13
650 "Hilger" (LandsALLER) 13
660 "Hilger" (LandsALLER) 13
670 "Hilger" (LandsALLER) 13
680 "Hilger" (LandsALLER) 13
690 "Hilger" (LandsALLER) 13
700 "Hilger" (LandsALLER) 13
710 "Hilger" (LandsALLER) 13
720 "Hilger" (LandsALLER) 13
730 "Hilger" (LandsALLER) 13
740 "Hilger" (LandsALLER) 13
750 "Hilger" (LandsALLER) 13
760 "Hilger" (LandsALLER) 13
770 "Hilger" (LandsALLER) 13
780 "Hilger" (LandsALLER) 13
790 "Hilger" (LandsALLER) 13
800 "Hilger" (LandsALLER) 13
810 "Hilger" (LandsALLER) 13
820 "Hilger" (LandsALLER) 13
830 "Hilger" (LandsALLER) 13
840 "Hilger" (LandsALLER) 13
850 "Hilger" (LandsALLER) 13
860 "Hilger" (LandsALLER) 13
870 "Hilger" (LandsALLER) 13
880 "Hilger" (LandsALLER) 13
890 "Hilger" (LandsALLER) 13
900 "Hilger" (LandsALLER) 13
910 "Hilger" (LandsALLER) 13
920 "Hilger" (LandsALLER) 13
930 "Hilger" (LandsALLER) 13
940 "Hilger" (LandsALLER) 13
950 "Hilger" (LandsALLER) 13
960 "Hilger" (LandsALLER) 13
970 "Hilger" (LandsALLER) 13
980 "Hilger" (LandsALLER) 13
990 "Hilger" (LandsALLER) 13
1000 "Hilger" (LandsALLER) 13

```

```

AND IF IN=000 ON FILENAME,IN+1+3 THEN 3
STOP
345 GOSUB THE MOVICOUNTERS AND IN+1
346 IF IN=+7 GOSUB SUB-GOSUB TAB
347 FOR IN=1 TO 3 IN=IN+3 GOSUB TAB NEXT
IN
348 RETURN
349 FOR IN=1 TO 3 IN=IN+3 GOSUB THE MOV
T IN GOSUB AND
350 FOR IN=000 ON MOVICOUNTER+1 GOSUB THE,14
0,120,100 RETURN
351 IF CONTROL AND MOVICOUNTER-11-4 THEN GO
TO 448
352 IF IN=000 ON FILENAME,IN+1,IN+3 THEN 3
STOP
353 FOR IN=000 ON MOVICOUNTER+3 AND IN+1
354 FOR IN=+7 GOSUB SUB-GOSUB TAB
355 FOR IN=1 TO 3 IN=IN+3 GOSUB TAB NEXT
IN
356 RETURN
357 FOR IN=1 TO 60 IN=IN+1 GOSUB THE MOV
T IN GOSUB AND
358 AND AND IN 1 ON MOVICOUNTER 1 GOSUB THE,14
0,120,100 RETURN
359 CTRL-CTRL+1 PLAYS FILENAME,000 FILES
FILENAME+5 RETURN
360 CTRL-CTRL+7 FILES AND IN+6 RETURN
361 GOSUBS-1 GOSUBS-0000+0000+0000,101 MOD
362000000000+1
363 GOSUB FOR PRINT "101 GOSUB ",00000000
0000," CONTROL"
364 IF CTRL-CTRL+00000000 GOSUB AND GOSUB 174
0 LOCATE 24,30 PRINT CTRL-0000," (0000)
000000000000000,10,"
365 IF CTRL-00000000 THEN GOSUBS-000
0000+1 GOSUB FOR PRINT "0000000000,0000
00000000",PLAT "0000000000 GOSUB AND GOE
TO 1700-0000
366 GOSUB-CTRL
367 FOR CONTROL+5 TO 2 STOP 1 ON MOVICOU
N+1 GOSUB 100,100,070,100 NEXT ON-0000+1
770
368 CTRL-0 IF CTRL-0000000000,11 THEN
GOSUB-0 RETURN
369 GOSUB TAB PRINT "ACTE POSITIONED (AA/
BB) IN"
370 IF IN=0 WHILE IN=0 IN="ACTE" W=J," AND
LOCATE 0000,0000 IN
371 IF IN=0 THEN FOR IN=2 TO 0000+0 ON 0
CONTROL GOSUB 100,100,000,000 NEXT ON CT
RL-0000 GOSUB 1770
372 RETURN
373 GOSUBS-000000-1 IF 0000000-00 THEN
GOSUB 1710 ELSE 0000+1
374 GOSUB TAB PRINT "00 WET CAN WAS ON
ACTE" FOR IN=100 TO 40 STOP-0 0000 IN
3 WET IN
375 GOSUB 100
376 IF 0000+0 THEN GOSUB 810
377 RETURN
378 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
379 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
380 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
381 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
382 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
383 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
384 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
385 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
386 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
387 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
388 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
389 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
390 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
391 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
392 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
393 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
394 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
395 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
396 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
397 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
398 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
399 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
400 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
401 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
402 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
403 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
404 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
405 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
406 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
407 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
408 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
409 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
410 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
411 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
412 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
413 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
414 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
415 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
416 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
417 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
418 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
419 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
420 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
421 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
422 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
423 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
424 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
425 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
426 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
427 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
428 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
429 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
430 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
431 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
432 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
433 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
434 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
435 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
436 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
437 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
438 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
439 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
440 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
441 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
442 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
443 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
444 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
445 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
446 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
447 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
448 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
449 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
450 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
451 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
452 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
453 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
454 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
455 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
456 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
457 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
458 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
459 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
460 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
461 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
462 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
463 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
464 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
465 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
466 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
467 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
468 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
469 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
470 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
471 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
472 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
473 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
474 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
475 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
476 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
477 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
478 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
479 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
480 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
481 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
482 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
483 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
484 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
485 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
486 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
487 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
488 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
489 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
490 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
491 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
492 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
493 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
494 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
495 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
496 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
497 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
498 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
499 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN
500 FOR IN=100,000,0000,0000 RETURN

```

```

AND LINE (40,00)-(070,114),3,0 LOCATE 00
J0
510 RETURN
520 PUT (40,00),AND,PRINT
530 RETURN
540 PRINT-0000000000-1) WHILE MOVICOUNTER 00
-0000 AND CTRL+0
550 ON LINE GOSUB 270,100,000,100
560 W000
570 RETURN
580 PRINT-PALE BOX 1 00000 PALE
590 RETURN
600 GOSUB THE PRINT "GOSUB 00000000 (AA/
BB)"
610 IF IN=0 WHILE IN=0 IN="ACTE" W=J," AND
LOCATE 0000,0000 IN
620 IF IN+1 THEN GOSUB AND GOSUB AND J
630 IF IN=0 THEN CTRL-0
640 RETURN
650 FOR IN=0 ON MOVICOUNTER 0) GOSUB 070,100,0
AND IN=000 IF IN 0 THEN GOSUB AND 0
660 RETURN
670 AND AND AND IN=0 IN TO 1 STOP 1-GOSUB 0
680 NEXT IN RETURN
690 AND-AND FOR IN 00 TO 17 GOSUB 0700 AND
7 IN RETURN
700 1000 FOR IN=00 TO 20 GOSUB 0700 AND
7 IN RETURN
7100 00-00 AND IN=00 TO 1 STOP 1 GOSUB
1000 NEXT IN RETURN
7200 IF CTRL+00,10,2 THEN WE 1 GOSUB 4
000, 0
7300 RETURN
7400 FOR IN=0 GOSUB 0000000000(0) CALL
GASER
7500 RETURN
7600 GOSUB THE PRINT "ACTE 000000 7 10
A/B/C/D"
7700 10-0 0000 IN 0 IN="ACTE" W=J," IN
LOCATE 0000
7800 IF IN 1 THEN GOSUB AND RETURN
7900 IF 0000000000 0-0000 0000 1000
8000 FOR 0000,00,0000(10) ON 00) FOR
10, 00
8100 FOR 00,0000 NEXT 000
8200 GOSUB 0 0000 00-0000 00-0000 0000
0
8300 CLEAR 000
8400 PRINT (0,0),0000 "000000000000000"
8500 FOR IN=0 TO 4 STOP 4 FOR IN 0 TO 4
STOP 4
8600 PRINT IN,000,0-0000 ON NEXT 14
8700 GET (0,0)-(4,0),AND GOSUB 1700
8800 RETURN
8900 GOSUB 1700 GOSUB 1700 ON 0 IN 0000 AND
01-0000
9000 LOCATE 00,00 PRINT "FORGOT CT)GOSUB
"CONTROL"
9100 GOSUB 1700 GOSUB 1700 GOSUB 1700
9200 FOR (00,00),0000,PRINT
9300 LINE (0,0)-(0,00),3,0 LINE (0,0)-(0
-00),2
9400 FOR (000,0)
9500 GOSUB "000000000000000000000000000000
00000"
9600 LINE (00,00)-(000,00),3,0 PAINT (00
-00),0,2
9700 LOCATE 00-00 PRINT "GOSUB 010 G100
010 WET 000"
9800 LOCATE 01,0 PRINT "DANGER & 0000 0
00 0000,000"
9900 LINE 10, - WHILE 00, - 10 LOCATE 0000 10
"010000(0,0)

```

Copyright © 1992

Wichtig: Die Daten PC einschließlich des Testverfahrens sind wegen des sehr niedrigen Speicher-/Prozessor-Verhältnisses durch den

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de

Suchen Sie einen PC, einen Laptop oder einen Server? Wir haben für Sie eine große Auswahl an Computern, Laptops und Servern. Besuchen Sie unsere Website: www.computermarkt.de



So verkaufen Sie Ihren Computer richtig

Die meisten auf dem zweiten Computermarkt sind keine Computer-Experten. Sie wissen nicht, was sie verkaufen wollen. Das ist ein Problem, das Sie lösen können. Lesen Sie hier die 10 wichtigsten Tipps, um Ihren Computer richtig zu verkaufen.

1. **Bestimmen Sie den Preis:** Recherchieren Sie den Marktwert Ihres Computers. Vergleichen Sie die Preise von ähnlichen Modellen auf Online-Marktplätzen. Berücksichtigen Sie den Zustand des Geräts.

2. **Wählen Sie die richtige Plattform:** Entscheiden Sie sich für eine Plattform, die eine große Anzahl von potenziellen Käufern hat. Beliebte Optionen sind eBay, Rechner.de und Kleinanzeigen.

3. **Erstellen Sie eine ansprechende Anzeige:** Nehmen Sie hochwertige Fotos von Ihrem Computer. Beschreiben Sie die Spezifikationen und den Zustand des Geräts. Geben Sie den Preis an.

4. **Beantworten Sie Fragen:** Seien Sie bereit, Fragen der potenziellen Käufer zu beantworten. Bieten Sie zusätzliche Informationen an, falls erforderlich.

5. **Überprüfen Sie den Käufer:** Lesen Sie die Bewertungen und Kommentare des Käufers. Wenn Sie Zweifel haben, kontaktieren Sie den Käufer vor dem Kauf. Überprüfen Sie die Adresse und den Namen des Käufers.

6. **Verpacken Sie den Computer richtig:** Verpacken Sie den Computer in eine stabile Verpackung, die den Schaden bei Transport verhindert.

7. **Überprüfen Sie den Zustand des Computers:** Testen Sie den Computer vor dem Verkauf. Stellen Sie sicher, dass alle Funktionen ordnungsgemäß funktionieren.

8. **Seien Sie ehrlich:** Geben Sie den realistischen Zustand des Computers an. Verstecken Sie keine Mängel, da dies zu Problemen führen kann.

9. **Überprüfen Sie die Rückgabebedingungen:** Lesen Sie die Rückgabebedingungen der Plattform, auf der Sie verkaufen.

10. **Seien Sie geduldig:** Das Finden eines Käufers kann Zeit dauern. Bleiben Sie bei Ihrer Anzeige und seien Sie bereit, sie zu aktualisieren.

11. **Überprüfen Sie den Kauf:** Überprüfen Sie den Kaufbetrag und die Adresse des Käufers. Lassen Sie den Käufer den Computer abholen oder lassen Sie ihn an einem sicheren Ort abgeben. Überprüfen Sie den Zustand des Computers vor dem Übergang.

12. **Erhalten Sie Ihr Geld:** Warten Sie, bis Sie Ihr Geld erhalten haben. Überprüfen Sie die Zahlungsmethode und den Betrag.

13. **Überprüfen Sie den Käufer:** Lesen Sie die Bewertungen und Kommentare des Käufers. Wenn Sie Zweifel haben, kontaktieren Sie den Käufer vor dem Kauf. Überprüfen Sie die Adresse und den Namen des Käufers.

14. **Verpacken Sie den Computer richtig:** Verpacken Sie den Computer in eine stabile Verpackung, die den Schaden bei Transport verhindert.

15. **Überprüfen Sie den Zustand des Computers:** Testen Sie den Computer vor dem Verkauf. Stellen Sie sicher, dass alle Funktionen ordnungsgemäß funktionieren.

Computer-Markt

Private Kleinanzeigen

Gelesen: "The Electronic Age" in issue 17. We have read your issue 17. We are interested in your article about the future of the computer. We are interested in your article about the future of the computer. We are interested in your article about the future of the computer.

Autos

Suche einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Wir suchen einen Gebrauchtwagen bis April 87. Er muss ein vierer Getriebe haben, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor, ein 1000er Motor.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

Verkaufe eine... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto. 1000 DM... für nur 100 DM + Porto.

GERMAN OPERATIONS MANAGER

A Product Manager is required by MicroProse Software Limited, the world's leading publisher of simulation software.

The major functions of the Product Manager will be to maintain and increase the market profile which MicroProse Software's products currently enjoy in West Germany. His or her duties will include liaison with major consumer publications, software distributors and multiple retail chains.

Some knowledge of the following would be an obvious advantage:-

1. The entertainment software market in West Germany.
 2. Established software distribution channels, and
 3. Modern retailing and merchandising techniques.
- This is a long term career prospect within the rapidly-expanding European company.

Please write giving details of career to date to: Stewart Bell, Managing Director.



MicroProse Software Limited, 2 Haverhill Place, Salisbury, Wiltshire, UK

Public Domain Software

Ulticom Library für MS-DOS

Über 1000 Software-Titel in dieser Sammlung. Perfekt für MS-DOS. 1000 Software-Titel in dieser Sammlung. Perfekt für MS-DOS. 1000 Software-Titel in dieser Sammlung. Perfekt für MS-DOS.

MS-DOS
Für CP/M 80 V2.0 und 3.0 149,-

NEVADA Fortran, NEVADA COBOL nur je 79,90

Z-EDIT mit Assemblerquellcode nur 149,-

Der einzige Editor mit 256-Assemblerquellcode!
4000 Wörter
Alle Programmierer 79
Tel: 02524/79360



Atletische Software für Atari ST/MS
2880 ST
IBM PC und kompatibel
Crossware 16/18/20/Plus 4

Hardware für Atari ST/MS
Computerware-Struktursoftware
Das Betriebssystem für Atari ST/MS
Spezial-Software
Spezial-Software

Eigenes Pascal Compiler für Atari ST/MS
10000 Wörter
Alle Programmierer 79
Tel: 02524/79360

Fortran 90 für Atari ST/MS
10000 Wörter
Alle Programmierer 79
Tel: 02524/79360

IBM PC und kompatibel
Crossware 16/18/20/Plus 4
10000 Wörter
Alle Programmierer 79
Tel: 02524/79360

Private Kleinanzeigen

Das werden Sie BT + 200 (für Gebiete)
 Baden, Saarland, D. 69 100 bis 1000
 BTZ in Verbindung mit dem Angebot
 für den amtlichen Gebrauch (in Bayern)

 für die beiden auf schriftl. Kontakt
 bitte schreiben.

1. Das ist unser: Verkaufs: Best. Preis in
 Linie in Hamburg (Hamburg, Berlin, St. A.
 2000) Hamburg -- Berlin -- 1000
 (Hamburg)

OK OK OK OK
 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 OK OK OK OK OK
 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

Bitte schreiben Sie mir
 sofort, wenn Sie Ihre
 Adresse ändern möchten
 (in Bayern)

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

COMMODORE 64

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

Sensationelle Sonderangebote ...

... für Ihren COMMODORE-Computer



Sony Color-Monitor-Chassis

17" Sony color-Technik mit brillanten Farben und
 genereller attraktiver Optik. Ideal für Ihre voll
 Grafikfähigen 1024 (VGA) Kompat. Color-Video-
 Systemen wie z.B. IBM, Apple, IBM, etc.
 (VGA) Kompat. 17" in 1024/768/720/640
 1144 Hz (inkl. Video) für die voll funktionierende
 Kompatibilität. Gesamtmaß:
 315 x 270 x 170 mm (H x B x T)
 Best. Nr. 8500021 Preis ... 398,-



Joystick

4-taste Joystick für IBM PC und
 IBM-Compatibility. Best. Nr. 8500019
 Preis: ... 19,-

RENFORCE® „JURY-Disk“

 für die meisten bei sich
 sind (Hamburg)
 OK (Hamburg) Hamburg

Micro- Assemblies „AS-44“



14 kleine Steckmodule
 für Micro-Assemblies
 sind überaus
 flexibel zu
 konfigurieren und
 lassen sich
 problemlos
 integrieren.
 14 verschiedene
 Funktionen:
 1. Parallel-Port
 2. Serial-Port
 3. Floppy-Disk
 4. Hard-Disk
 5. RAM
 6. ROM
 7. ...
 Preis: ... 39,-

RENFORCE® „Dekker-H“

Die besten Kompatibilität, Qualität und
 Preis. 17" in 1024/768/720/640
 1144 Hz (inkl. Video) für die voll
 funktionierende
 Kompatibilität.
 Preis: ... 99,-



RENFORCE®-Brennstoff „Tast-H“

Schönstes Bild der alten Tastatur
 17" in 1024/768/720/640
 1144 Hz (inkl. Video) für die voll
 funktionierende
 Kompatibilität.
 Preis: ... 49,-

RENFORCE® „JURY- Control“



17" in 1024/768/720/640
 1144 Hz (inkl. Video) für die voll
 funktionierende
 Kompatibilität.
 Preis: ... 36,-

ELECTRONIC VOLKNER DER FACHMANN

BESTELL-COUPON

Ja, ich bestelle ...

Bestell-Nr.	Titel	Preis	Stk.	Gesamt	Bem.	TK

Name: _____
 Adresse: _____
 PLZ: _____
 Telefon: _____

Abbildung
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...

Abbildung

...
 ...
 ...
 ...

...
 ...
 ...
 ...

...
 ...
 ...
 ...

...
 ...
 ...
 ...

GEWERBLICHE KLEINANZEIGEN

Atari

...
 ...
 ...
 ...

Commodore

...
 ...
 ...
 ...

Abbildung	Preis
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...

...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- **Kleinanzeigenaufträge ohne Absendeanzeige auf der Rückseite der Karte**
sowie
Anzeigentexte unter Postfachnummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- **Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdgeldungen mehr angenommen werden**
- **Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarte immer vollständig ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)**



Schneider

...
 ...
 ...
 ...

Verschiedenes

- ...
- ...
- ...
- ...
- ...

Commodore

...
 ...
 ...
 ...

Scanner ST

Scanner I zum Pkg 5740 1.8 mit Eingriff in den Rechner	89,-
Scanner I als Zusatz	95,-
Scanner II zum Pkg 2740 1.2 ohne Eingriff in den Rechner	99,-
Scanner II, 3 - 10 Sekunden mit Software	279,-
Flashfilm Scanner	299,-
NARE CP 14 mit Software	...
Hardy Scanner	798,-

Hardware ST

Drama File Manager V2.0 mit Interface	479,-
Logic Analyser, 8f 8e-84, 803 1/2+ 5 V TTL	448,-
Hot-Port universeller Steckplatzverlängerung	79,-
NEC RX500, 34-MHz-Printer	659,-

Tel. 0204 21/72403
 Fax 0204 21/72403

**Selmer/Hubert Elektrotechnik
 Buchstraße 12
 54084 Lutzerath**

BRANNSCHISSE KNALLPREISE

Artikel	Preis
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

CSV REGERT



GEM lernen im Schnellverfahren

GEM: Ganz Einfach

Das Kopieren einer Diskette ist mit GEM nicht schwierig. Hat man aber nur ein Diskettenlaufwerk und möchte einzelne Dateien kopieren, dann wird man zum Disk-Jockey.

In der vorigen Ausgabe erfahren Sie etwas über Printer und deren Manipulation. Auch mit Disketten haben Sie sich beschäftigt. Sie wissen jetzt, was man Diskettes für die tägliche Arbeit vorbereiten

Im Zusammenhang mit Disketten haben Sie im Desktop-eigener Menüpunkt schon korrespondiert. Dabei hat es sich aber einige Punkte, die wir bis jetzt noch nicht behandelt haben. Wenn Sie auf der Maus auf das Menü-Daten klicken, dann fällt die Auswahlmenü dazu herunter. Alle Einträge sind grau dargestellt und ganz oben können Punkt wählen, falls die Fenster geschlossen sind.

Der Trick mit dem Klick

Um die Einträge zu aktivieren, können Sie ein Laufwerkssymbol an Vergessen Sie aber nicht, eine Diskette einzulegen. Jetzt können Sie mit der Maus auf das Daten-Menü. Sie sehen dort die ersten beiden und der letzte Eintrag schwarz dargestellt. Führen Sie mit dem Mauszeiger über das Fenster so werden die schwarzen Einträge etwas dargestellt. Wenn der Zeiger auf den Eintrag zeigt, dann schwarzen Einträge sind jetzt verfügbar.

Wählen Sie ein Fenster öffnen, um das Inhaltverzeichnis einer Diskette auf dem Bildschirm zu zeigen. Klicken Sie das Fenster mit Doppelklick hin, oder mit dem Menüpunkt «Öffnen». Beide Varianten haben das gleiche Ergebnis.

Im Verzeichnis einer Diskette stehen die Namen der Dateien, die auf der Diskette gespeichert sind. Die Namen dürfen aus Zeichen (Buchstaben und Zahlen) lang sein, mit einer drei Zeichen langen Erweiterung. Von besonderer Bedeutung ist die Erweiterung die natürlich auch einen speziellen englischen Namen besitzt. Entscheiden Sie sich dem

Computer beziehungsweise dem Anwender, welcher Art eine Datei ist, zum Beispiel Programm, Text- oder eine andere ASCII-Datei. Ein Programm erkennt man zum einen an der Endung, das aussieht wie ein kleiner Schreibblock, zum anderen an der Extension. Es gibt beim ST drei geläufige Extensionen «PRG» für ein Programm, das unter GEM läuft «DOS» für ein Programm, bei dem keine GEM-Aufrufe vorkommen, also keine Maussteuerung und keine Fenster. Das dritte Extension ist «APP», das ist ebenfalls ein DOS-Programm, dem man aber noch Parameter übergeben kann. GEM kennt jedoch noch eine weitere Programm-Extension, die relativ wenig verbreitet ist. Es ist «APP»,

man als Desk-Accessory laden. Anweisungen gibt es viele.

Die Accessories, sind natürlich andere Dateien, sind im Verzeichnis als Poppensteige-Symbole gekennzeichnet, um sie besser von Programmen zu unterscheiden. Die meisten Dateien sind alles gespeichert, was Programme so installieren. Zum Beispiel Daten für eine Adress-Datei, Texte oder Bilder. Man kann diese Dateien übrigens auch anschauen. Dazu ist in erster Linie natürlich nur das Textfenster sinnvoll. Viele Schreibprogramme haben auf ihren Disketten eine sogenannte «Readme»-Datei gespeichert in der die letzten Änderungen eines Programmiersetters stehen, die im Handbuch noch nicht erschienen sind.

Der Mausklick bringt es auf den Schirm

Um eine Textdatei zu lesen, öffnen Sie diese Datei wie ein normales Programm. Jetzt erscheint ein Fenster in dem Sie auswählen können, ob die Datei gedruckt oder angezeigt werden soll. Aufgedruckt kann man die Fenster durch Abbruch wieder verlassen. Bei «Drucken» wird der Text auf dem Drucker ausgegeben, bei «Anzeigen» auf dem Monitor.

Die Ausgabe auf dem Bildschirm kann man schreiben, um den Text lesen zu können. Am linken unteren Rand erscheint die Zeile «MEHR», der Computer wartet jetzt, bis Sie eine Taste drücken. Drücken Sie «Return» dann folgt eine weitere Zeile, drücken Sie die Leertaste, dann erscheint eine ganze Bildschirmweite. In der Textkombination «Control+G» brechen Sie die Ausgabe ab bevor das Ende der Datei erreicht ist. Lediglich die Ausgabe auf dem Bildschirm auf eine Auflösung von 80 Zeichen pro Zeile ausgelegt. Wenn Sie in der niedrigsten Farbauslösung einen Text ansehen wollen, dann kann es passieren, daß der Computer die Ausgabe nach einer vollen Bildschirmweite nicht stoppt. Beim Farbauslöser müssen Sie dann in die mittlere Auflösung umschalten.

Der zweite Eintrag im Daten-Menü heißt «Info». Auch hier muß man entweder ein Laufwerkssymbol



Im Daten-Info-Menü können Sie vom Beispiel den Namen der Datei ändern.

für Applikation, also ein Programm, das unter GEM läuft. Es gibt jedoch keinen Unterschied zum PRG-Programm, weshalb diese Extension selten benutzt wird.

GEM kennt noch eine weitere Programmform die man allerdings nicht vom Desktop aus starten kann. Die Extensionen sind «ACD» und bezeichnet ein Accessory Accessory-Programm und Programme, die man aus einem GEM-Programm aufrufen kann. Sie sind in den meisten Fällen Hilfsprogramme zum Ausgeben von Druckern, Einstellen der Bildschirmfarbe oder der 80x25-Schirmgröße. Aber auch Spiele kö-

Teil 2

ch Mitmachen

oder ein Datensymbol anklicken, drückt man diese Funktion aus/aus. Man kann Mitmachern Informationen von Laufwerk oder einer Daten geben. Das Disk-Info zum Beispiel zeigt den Disknamen an, wo sich Daten auf der Diskette befinden, wieviel Bytes diese Daten insgesamt belegen und wieviel Bytes noch frei sind.

Im Disk-Info kann man eine Datei aufrufen und dann wieder Info aufrufen. Steht der Name der Datei. Diese kann man auch verändern, indem man einfach mit der «Backspace»-Taste den Cursor an den Anfang der Zeile führt und dann einen anderen Namen eingibt. Klickt man jetzt mit der Maus das Feld

schreiben. Außerdem kann man diese Datei nicht mehr dadurch löschen, daß man sie einfach in den Papierkorb wirft.

Wichtig ist der Eintrag «neuer Ordner». Denn mit dieser Funktion können Sie Unterverzeichnisse auf der Diskette anlegen und dann besser Ordnung halten. Beispielsweise können Sie bei einer Textverarbeitung alle Briefe in einen Ordner unterbringen, den Sie «Briefe» im Verzeichnis benennen haben. Ordner heißen die Unterverzeichnisse deshalb, weil die Bildsymbole auf dem Monitor wie Ordner eines Hängepostkastens aussehen.

Nachdem Sie jetzt den Umgang mit Dateien und Disketten beherr-

schaffen. Wenn Sie jetzt den Umgang mit Dateien und Disketten beherr-

schaffen. Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, müssen Sie die Diskette wechseln, wenn GEM Sie dazu auffordert. Das geschieht mindestens viermal. Durch ist eine Diskette kopiert.

haben Sie zwei Laufwerke, ist das Disk-Kopieren kein Problem. Sie öffnen das Verzeichnis von der Diskette, von der Sie kopieren wollen, zum Beispiel von Laufwerk A, und wählen das entsprechende Datensymbol auf Laufwerk B. So werden es weiter beim Kopieren einer kompletten Diskette gemacht haben.

Um mehrere Dateien zu kopieren, gibt es zwei Verfahren. Beim ersten drücken Sie eine «Shift»-Taste und klicken dann alle Dateien an, die Sie kopieren wollen. Anschließend lassen Sie die «Shift»-Taste los, klicken eine der selektierten Dateien erneut an und halten die Maustaste wieder gedrückt. Plazieren Sie nun die Datensymbole von der Maus auf dem Ziel Laufwerk, und schon sind Sie fertig.

Symbole machen alles leichter

Das zweite Verfahren funktioniert ähnlich, nur plazieren Sie den Mauszeiger links oberhalb des ersten Datensymbols, das Sie kopieren wollen. Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie gleichzeitig die Maus nach rechts unten. Es entsteht jetzt ein rechteckiges Begrenzungsrechteck auf dem Bildschirm. Lassen Sie die Maustaste los, so sind die Datensymbole selektiert, die sich innerhalb der Rechtecke befinden. Jetzt können Sie ganz so fortfahren, wie beim ersten Verfahren.

Wir sind bereits immer davon ausgegangen, daß in Inhaltverzeichnis der Disketten die Dateien als Bildsymbole (Icons, oder auch Piktogramme) dargestellt sind. Sie können aber wählen, ob Sie die Dateien als Piktogramme, oder in geschriebener Form auf dem Bildschirm haben wollen. Für diesen Fall geben Sie einmal in das Menü «Datei» hier wählen Sie die Darstellung, also ob Text oder Bilder. Darüber hinaus können Sie das Diskettenverzeichnis gleich noch auf dem Bildschirm sortiert ausgeben lassen, zum Beispiel nach Name oder Art sortiert.

Dabei wollen wir dieses Kapitel beenden. In der nächsten Ausgabe kennenlernen wir den letzten Menüpunkt, die «Extras», und beschäftigen uns daher mit den Accessories. (2)



Sie können auch den Text im Verzeichnis aufrufen. Wenn Sie eine «Shift»-Taste drücken, wählen Sie mehrere Dateien aus.

«OK» an, wird der neue Name im Verzeichnis der Diskette gespeichert. Unter dem Dateinamen steht die Länge der Datei sowie Datum und Uhrzeit der letzten Änderung. Diese Einträge kann man nicht verändern. Der Eintrag «Modifiziert» im Disk-Info-Fenster wird im Regelfall wenig beachtet. Hier ist entweder der Punkt «lesen/schreiben» oder «nur lesen» hervorgehoben. Meistens ist «lesen/schreiben» etwas dargestellt. Anders nur diesen Eintrag oben auf «nur lesen», indem man mit der Maus nur liest und anschließend «OK» anklickt, dann ist diese Datei vor Überschreiben geschützt. Mit man zum Beispiel eine Textdatei, die unter keinem Umständen gelöscht werden soll, man will sie jedoch verwenden, dann kann das Textverarbeitungsprogramm diese Datei später nicht mehr über-

schreiben, machen Sie natürlich wissen, wie man einzelne Dateien oder ganze Disketten kopiert. GEM ist in dieser Hinsicht recht unkompliziert, wie es auf den ersten Blick scheint, vor allem bei einem Laufwerk.

Nehmen wir einmal an, Sie möchten eine komplette Diskette kopieren. Zuerst formatieren Sie eine leere Diskette, das soll die Kopie sein. Als nächstes legen Sie Ihre Quell-Diskette (Original) in Laufwerk A. Führen Sie jetzt mit dem Mauszeiger auf dem Laufwerksymbol A und drücken den linken Mausknopf. Dieses Knopf-pressen Sie gedrückt halten und währenddessen ziehen Sie den Mauszeiger auf das Laufwerksymbol B. Am Mauszeiger hat sich der «Schatten» von Laufwerk A. Ist das Symbol von B-Laufwerk etwas dargestellt, dann lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Zi-

Radio-Hacken — Datenreisen durch den Äther

Spionage mit dem Kurzwellenradio

Gedächtnis, Licht überall. Ein Mensch mit Kopfhörer sitzt vor einem Computer, daneben ein Radio. Seitens des Querschnitts und Modems ist veränderbar. Einfach — rhythmische Prozesse überflutet alles. Der Mensch drückt ein paar Tasten und bestimmte Zeichenfolgen erscheinen auf dem Bildschirm. Je länger die Zeit wird, desto klarer der Inhalt. Der Computer entscheidet über die Führung der Daten.

Das ist keine Zukunftsmusik, sondern eine von fast jedem Amateurradiofanal und Computer-Freak durchgeführte Sache. Und sie ist vor einiger Zeit ähnlich passiert. Der Vorfahr ging eine Weile durch die Presse. Auch empfing ein Amateurradiofanal genaue Sendungen von Interpol. Was ist so etwas möglich?

Im Sender der Datenübertragung über Telefon und Glasfaser

Streng geheime Botschaften, neueste Nachrichten, Wetterkarten — all das wird über Kurzwellen gesendet. Wussten Sie, daß Sie Ihren Computer zur Entschlüsselung dieser Signale einsetzen können?

es eine Art der Kommunikation fort schon in Vergangenheit gesendet — der Funk-Jahreszeitung war der einzige Weg, um von entfernten Ländern, Schiffe oder Flugzeuge Nachrichten zu empfangen, das Morse. Auch heute noch werden Nachrichten und Daten mit Hilfe von Morsezeichen meist um den Erdball verschickt. Natürlich übernimmt der Computer die Aufgabe des Menschen. Was liegt also näher, als diese Signale wieder mit dem Computer nachlesen zu machen?

Dazu brauchen Sie keine große Ausstattung. Die Grundschaltung besteht aus einem Homocorpuskel (oder aus einem Teil des C 90 einem Radio mit SSB-Teil (Streifenband) oder einem BFO (Beat Frequency Oscillator, das sind spezielle Sender- und Empfänger) in der Bedienungseinheit steht, ob Ihr Radio diese Funktionen besitzt) sowie einer geringen Antenne. Aber auch ohne diese Details (die sich als Empfänger, Hauptbestandteil oder besagt ein Kurzwellenempfänger) Anwachstagen als eine gute Antenne, dann der Computer erzeugt einen hohen Störpegel, daß es Empfang mit der entsprechenden Antenne selbst oder auch möglich ist. Aber schon ein langer Draht (zwei durchsichtige Rohre geschnitten) bringt gute Ergebnisse. Nachts ist der Empfang am besten.

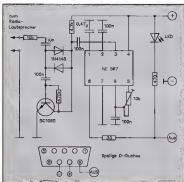
Was jetzt noch fehlt, ist ein Decoder, der die empfangenen Signale für den Computer umsetzt. Wir liefern Ihnen in diesem Beitrag eine Bauanleitung für einen solchen Decoder. Die Schaltung und das Programm ist für den C 64 ausgelegt. Prinzipiell kann diese Schaltung an jeden Computer angeschlossen werden. Das Hauptprogramm ist so allgemein gehalten, daß lediglich zwei Programme für den Einsatz auf einem anderen Computer geändert werden müssen. Dazu aber später mehr.

Bevor es ans Bauen geht, wollen wir einmal die verschiedenen Betriebsarten, die es in der Praxis gibt, näher betrachten. In den Elementen finden Sie die gängigen Abkürzungen für die Betriebsarten.

Morse (CW): Morse ist nach Sprachfunk immer noch die häufigste Betriebsart und auch völlig unkompliziert zu decodieren. In unserer Betriebsanleitung beschreiben wir uns auf den Empfang solcher Sendungen.

Funkfernschreiben (RTTY): Die unterschiedlichsten Funkdienste arbeiten in RTTY-Botschaften, MARS, Polizei, Presse.

Faksimile (FAX): FAX wird zur Bildübertragung benutzt, beispielsweise Pressebilder und Wetterkarten.



Mit dieser Schaltung können Sie einen Decoder, der die Morsezeichen für den Computer umsetzt. Selbst C 64 ist keine Ausnahme notwendig.



Fortschrittlich und veraltet nicht die Schaltung eines PC-MS

Schnelldatennetze (SDTN) Das ist eine speziell für den Amateurfunkdienst entwickelte Betriebsart, um Bilder zu übertragen. Es gibt noch einige aufwendigere (und damit übertragungsintensivere) Betriebsarten, die bei der Übertragung von Fernschreibern Verwendung finden.

Wegs Sie jetzt noch eine gute Frequenz finden können (mit Fachkenntnis, beispielsweise KW8paal-Frequenzen KT/88 von Seidel Verlag oder von Amateurfunkern), so ist der Erfolg vorprogrammiert.

Mit geeigneten Programmen können Sie das Beste von Nachricht-

netzen ausnützlich machen. Kauderwelsch, denn die Software ist nur für den ASCII-Code ausgelegt.

Bei Empfang können die Störungen des Computers die Decodierung erschweren oder gar unmöglich machen. In solch einem Fall nehmen Sie die Signale auf einer Kassette auf. So können Sie dann die Signale ohne Störgeräusche des Computers an einen Vernehmer lassen. Danach reicht die Kassette zu löschen. Es könnte ja sein, daß Sie Signale aufgenommen haben, die nicht für die Öffentlichkeit gedacht sind.

Darüber, die jetzt schon sehr umfangreichen, Radio zu hacken, gehen die kurze Basis-Programme ein. Die Zeilen 10 und 300 passen Sie an Ihren Computer in Zeile 10 (nicht das Bildscherm) und Zeile 300 ist die Anzeige des Frequenzplans.

Morsezeichen für Neugierige

Nach dem Starten des Programms wird das Betätigen der Power Taste als Morsetext interpretiert und auf dem Bildschirm ausgegeben. Aber erst mit der Schaltung (PLL-Decoder) und einer starken Station wird es richtig interessant. Wandler dürfen Sie sich allerdings von so wenig Aufwand nicht erhoffen. Aber das Programm kann außer gegebenenfalls Morsezeichen bis etwa 80 Buchstaben pro Minute ausgeben. Mit der Variable P kann die Geschwindigkeit geändert werden.

plan. Die Stromversorgung übernimmt das C 84. Bei anderen Computern übernimmt eine 45V/1A-Taschenlampenbatterie diese Aufgabe. Der Decoder wird mit dem Radio (Leuchtsprecher oder Kopfhöreranschlüsse) verbunden. Nachdem Sie einen starken Sender ausgewählt haben, verfahren Sie den Trimmer auf der Platine so lange, bis die Leuchtdiode ein Teil der Morsezeichen leuchtet.

Radio-Hacken und die Post

Was sollte es andere sein — noch hier hat die Post etwas zu sagen. Nach dem Fernschreiberprogramm (FAC) dürfen Sie nicht einfach irgendwelche Funkdienste abhören. Außerdem oder etwa alle Tunband aufhören. Als Normalbürger dürfen Sie nur die Funkdienste und den Amateurfunkdienst empfangen. Neben Sie eine Amateurlizenz, dürfen Sie zusätzlich noch sogenannte «CQ-Annüchtern» empfangen (linear Weiterleitungen und Zerscherb). Deshalb darf man die Empfangsgeräte nicht in Geltungsbereich der Deutschen Bundespost machen oder diese Ergebnisse nicht veröffentlichten, das heißt Dritten zugänglich zu machen. Auf gut deutsch heißt das: Hacken Sie nicht. Wenn Sie sich an die große Glocke setzen im Fernschreiberprogramm, lesen wir Absatz etwas angepasst. Empfehlung: nicht-until-Funkdienste, die nicht für die Allgemeinheit freige-



Die Morsezeichen sind gelb hervorgehoben. Beispiel einer Morse-Schaltung

geben (beispielsweise TASS aus der Sowjetunion) in RTTY (also Fernschreiber) aufweisen, die Wegkarten (WAK) des Deutschen Wetterdienstes analysieren oder den Wetterbericht für die Nordsee (NW) an Klarnet lassen. Vielleicht gelangt es auch schnell, Bilder (SDTN) eines Amateurfunkers aus den USA zu sehen (zumindest nur, wenn Sie über geeignete Programme verfügen).

Innerhalb dieser Funkdienste verhalten sich Ihre Ausrüstungen. Einige Schlüssel sind zugehörig, wie STNOP oder MEDAR bei den Wetterfunken. Ein weiteres Problem sind russische oder arabische Stationen. Hier empfängt man leider

```

10 PRINT "CQ 800 800 800"
20 P=0:GOTO 4000:GOTO 20
30 GOTO 4000:GOTO 20
40 GOTO 4000:GOTO 20
50 GOTO 4000:GOTO 20
60 GOTO 4000:GOTO 20
70 GOTO 4000:GOTO 20
80 GOTO 4000:GOTO 20
90 GOTO 4000:GOTO 20
100 GOTO 4000:GOTO 20
110 GOTO 4000:GOTO 20
120 GOTO 4000:GOTO 20
130 GOTO 4000:GOTO 20
140 GOTO 4000:GOTO 20
150 GOTO 4000:GOTO 20
160 GOTO 4000:GOTO 20
170 GOTO 4000:GOTO 20
180 GOTO 4000:GOTO 20
190 GOTO 4000:GOTO 20
200 GOTO 4000:GOTO 20
210 GOTO 4000:GOTO 20
220 GOTO 4000:GOTO 20
230 GOTO 4000:GOTO 20
240 GOTO 4000:GOTO 20
250 GOTO 4000:GOTO 20
260 GOTO 4000:GOTO 20
270 GOTO 4000:GOTO 20
280 GOTO 4000:GOTO 20
290 GOTO 4000:GOTO 20
300 GOTO 4000:GOTO 20
310 GOTO 4000:GOTO 20
320 GOTO 4000:GOTO 20
330 GOTO 4000:GOTO 20
340 GOTO 4000:GOTO 20
350 GOTO 4000:GOTO 20
360 GOTO 4000:GOTO 20
370 GOTO 4000:GOTO 20
380 GOTO 4000:GOTO 20
390 GOTO 4000:GOTO 20
4000 GOTO 4000:GOTO 20

```

Dieses kurze Basis-Programm übernimmt die Decodierung auf dem C 84

Man zur Hardware. Ein spezieller Assistent setzt die Signale, die von dem Radio kommen an für den Computer verständliche Werte um. Die Schaltung liefert auf einer kleinen Lochstreifenplatte Platz. Die Verbindung der Bauteile erfolgt mit etwas Feilschleife nach dem Schalt-

plan und, so darf man es weder unterschätzen, deren Inhalt wiedergeben, um auszuwerten. Noch über ihre Existenz sprechen. Dazu noch eine neue Geschichte. Interpol übernimmt die Anarbeit und die Telefonnummer einer verdächtigen Person über Funk an andere Dienststellen,

Hier noch einige Interessante und starke Frequenzen:

4400 kHz	Direkt- / Zweifach	SYNCP	ETTY 20 SAUD
4700 kHz	Edla Wilson	MCVSL	ETTY 20 SAUD
4870 kHz	Quacklers	Winer	OW
5250 kHz	TRSS/DASSE	Praser	ETTY 20 SAUD
5400 kHz	3M/4008/Chass	Praser	ETTY 20 SAUD
4600 kHz	Praserloch	Praser	OW
5000 kHz	Kopflad	LI Harry	OW
+ 4700 kHz		Amateurfunk	80TV
+ 5250 kHz		Amateurfunk	80TV

Amateurfunkbänder:

- 3800 - 3830 kHz
- 3900 - 7100 kHz
- 14000 - 14150 kHz
- 21000 - 21450 kHz
- 28000 - 29700 kHz

In 2-Meter-Band auf 144,675 MHz gibt es eine Seite, aber nur von den Amateurfunkern verwendete Betriebsart Sie heißt Pocket Radio. Hier ist ein Verkäufer

von Computer zu Computer 1000-ach, ähnlich wie bei Modemverkehr über das Telefon. Er macht auch Mobiltelefone installiert die über Funk mit 1000 Band arbeiten in Paris-Nacht sind aber eine Amateurfunkbänder waren Interessantes wendete sich am besten an Deutscher Amateur Radio Club Postfach 10 55 3507 Bensheim 1

Diese Bauteile brauchen Sie für den PLL-Decoder:

- 1 IC NE597
- 1 Resistor 10K
- 1 Transistor BC107B
- 2 Dioden 1N4148
- 1 Leucht-LED
- 1 Widerstand 30 K
- 1 Widerstand 220 K
- 1 Widerstand 4,7 K
- 1 Widerstand 10 K
- 1 Transistor 10 K
- 1 Widerstand 470 K
- 1 Kondensator 100 nF
- 1 Kondensator 10 nF
- 1 Kondensator 0,01 µF
- 1 90-D-Grad-Stecker
- ein Stück Lochrasterplatine ohne Draht zum Verbinden
- Leitblech und Lötlitze

um weitere Informationen, um andere Lösungen zu erhalten. Ein Radio-Decoder, der diese Sendung empfangen empfängt, würde es nun genau wissen. Er wird kurzweilig unter dieser Nummer an, mit dem Erfolg,

daß sich die Ehefrau des Verordnungs erwidert.

So wert sollten Sie es nicht trauen, Sie passen bei solchen Aktionen sehr leicht in Konflikt mit dem Gesetzgeber. Betreibt man Radio-

Herden zu gesetzlichen Schäden, so dürfen Sie keinen Ärger bekommen. Vorherfach ist auch, daß Sie keine Kosten für ein Telefon zahlen müssen, das Radio ist ja offensichtlich angemeldet. (Gob Langer/8)

Uta Jilal & Andrea Künzorth GbR, Marchweg 2, D-5730 Klein Merckelsien 57 042 62/56 95

Bestenfalls über den Computer (siehe Beschreibung) bestellen

Sie brauchen nicht mehr länger zu suchen!

Wir helfen Ihnen, den

Acorn-Archimedes



Ab sofort ist bei uns die komplette Produktpalette rund um den Acorn Archimedes zu Bestpreisen erhältlich. Wir können Ihnen schon jetzt einiges an Software & Hardware für diese "Super-Maschine" anbieten - und es wird täglich mehr! Eine neue Computer-Generation hat begonnen - so sehen Sie von Anfang an dabei! Prüfen Sie uns an, oder fordern Sie noch heute unverbindlich Informationsmaterial an. Noch besser: Sie vereinbaren telefonisch mit uns Ihren Vorläuf- und Beratungstermin, dann kann Ihnen die Wahl des Geräts bei uns anschauen und sich über die Leistungsfähigkeit überlegen.

We make 'RISC' erschwinglich!

Außerdem können wir Ihnen Produkte für den Atari ST, Amiga, PC, Sinclair QL und Spectrum anbieten

Atari ST

- 5,25"-Disketten 700 KB mit durchgeführtem Port 399,-
- 3,5"-Diskettenformaten 2 x 720 KB 699,-
- 5,25"-Disketten 4096 Bytes anspeicherbar 499,-
- 3,5" + 5,25" Kombi-Disketten in einem Gehäuse 779,-

Amiga

- 5,25"-Disketten 4096 Bytes anspeicherbar 429,-
- 3,5" + 5,25" Kombi-Disketten 779,-
- 5,25"-Erweiterung mit Lochkarte 149,-

ESL & Commodore

- 3,5"-Diskettenformat 1 MB mit 5,25"-Stecker, Einzelsteck und Einzelgehäuseformat 299,-
- 3,5"-Diskettenformat wie oben jedoch 2 MB 349,-

Sinclair QL

- 5,25" K5 RAM Erweiterung mit durchgeführtem Port 359,-
- 3,5"-Diskettenformat mit Controller 699,-
- Minicore-Trap-Card mit 700 KB "Totkit" 129,-

Wichtig, daß wir Ihnen Service bieten können.

Dieter Kuhn & Frank Weidenrieder GbR, Tannenbühl Str. 17, 7000 Heilbronn 70, 57 846 - 47 55 27

Uta Jilal & Andrea Künzorth GbR, Marchweg 2, 5730 Klein Merckelsien, 57 042 62-56 95

Wagner Computer, Hofmannstr. 104, 3510 Wuppertal, 57 35-55-13 14

JEPCOFT, E. Pfaffenwiesing, Klappstr. 3, 4040 Neuss 71, 57 071 04-1 22 00

Microcomputer Weber, Hammer Str. 14, 4120 Mülheim, 57 3201-17 85 34

Computer Systems Stefan Brägel, Weidenbühl Str. 71, 7000 Heilbronn 70, 57 07 14-55 26 14

Praktisch und preiswert:

Fernsehapparat statt Monitor

Ein Farbmonitor kostet bekanntlich eine Menge Geld.

Mit unserer Bauanleitung wird Ihr Fernsehapparat zum Monitor. Basteeln Sie mit!

Bei dieser Bastelei handelt es sich um einen sogenannten HiF-Modulator. Er wandelt das Videosignal, die bei jedem Computer vom Videoschwarzgang anliegen, in hochfrequente Signale um. Das sind Signale, wie sie von der Antenne kommen. Damit kann das Computerbild auf einem normalen Farb- oder Schwarzweiß-Fernsehapparat dargestellt werden. Und zwar ohne technische Probleme!

Solche Modulatoren sind für die meisten Computer erhältlich, kosten aber eine ganze Menge Geld. Meistens kommen Sie unter 100 Mark nicht weg. Die Bastelei für unsere Bauteile kostet dagegen keine 10 Mark. Die Schaltung eignet sich für alle Computer, die nicht über einen HiF-Ausgang (wie beispielsweise der C 64) verfügen.

Herzstück der Schaltung ist der Hochfrequenz-Modulator. Das ist

ein Bauteil, das sich durch eine Tunercharakteristik mit 4,5 Volt, etwa 100000 Ohm Drain, 1000 Ohm und 100 Ohm als Wertespannittel vom Modulator zum Fernsehgerät nehmen Sie das obere Kabel vom Teleskop oder das eines Computers (beispielsweise C 64/128 oder Spectrum). Falls Sie keine zur Hand haben, machen Sie aus einem 30-cm-Antennenkabel, einem Chassistecker und einem Antennenstecker (siehe im Radiotelegraphen) ein Kabel ohne Mühe selbst.

Verbinden Sie den kurzen Anschluß (Minus-Pol) der Bauteile mit dem Hochfrequenz-Anschluß des Modulators. Den kurzen Anschluß (Plus-Pol) verbinden Sie mit dem Anschluß an

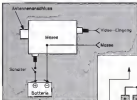


Modulator, der mit einer festen Induktivität durch eine Bestromung gelöst ist. Dabei ist es notwendig, einen Schalter mit einzubauen. Ein einfacher Kippschalter genügt. Damit können Sie den Modulator abschalten, wenn Sie ihn nicht benutzen. So sind die Bauteile länger

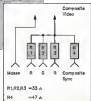
Der letzte freie Anschluß (Joker durch eine Kunststoffhülle geführt) ist der Videoschwarzgang des Modulators. Diesen Anschluß verbinden Sie mit dem Videoschwarzgang (Composite Video oder PAL) und gültigen Beschriftungen) des Computers. Wichtig für Computer nur über einen RGB-Ausgang, so hält Ihnen unsere kleine Schaltung Abhilfe schaffen Sie damit nur ein Schwarzweiß-Signal mit Graustufen anstelle der Farben. Verpassen Sie nicht den zum Videosignal gehörigen Pin «Masse» oder «Ground» mit dem Gehäuse des Modulators zu verbinden.

Nach dem Einschalten von Computer, HiF-Modulator und Fernsehapparat sehen Sie im Bereich von Kanal 36 (UHF in der Nähe des ZDF) das Computerbild selbst. Vergleichen Sie einmal die Bildqualität eines normalen europäischen Schwarzweiß-Fernsehgeräts mit der eines billigen Farbfernseher. Sie werden erstaunt sein!

(Karl Semanek/rt)



Wenige Bauteile reichen, um das Videosignal für das Fernsehgerät umzusetzen.



Computer mit RGB-Ausgang brauchen keine zusätzliche Bauteile.

ein kleines Metallkästchen mit zwei Anschlüssen und einer Ausgangsbuchse. Sie finden diesen Modulator zum Beispiel von «Astec» in einem Teleskop, im ZDF oder in dem Wühlkasten der Elektronikläden. Dort bekommen Sie die für wenige Mark zu kriegen. Zusätzlich brau-

Das brauchen Sie:

- 1 Modulator (beispielsweise ASTEC UM33)
- 1 Tunercharakteristerraum
- 4,5 Volt
- 1 Fernsehantennenkabel oder alternativ eines Antennenkabel eines Chassistecker und einen Antennenstecker, Lotblei und Lötlöt

Frank Ostrowskis GFA-Basic 3.0

Ein Genie-Streich?

Was die Befehlsvielfalt betrifft, da ist GFA-Basic Frank Ostrowskis (siehe Seite 102) ein weiter Wurf nach westen gelichtet. Inzwischen hat GFA-Basic 3.0 einen Umfang von fast 400 Befehlen. Zum Vergleich: Die Vorgängerversion 2.0 hatte gerade mal etwas über 200 Befehle.

Das neue GFA-Basic hat beispielsweise viele neue Befehle die auch mit der Programmiersprache wie GEM beibehalten zum Beispiel «JPF», «INT», «OBJ», «DRAW» oder «WIND», «CALC». Besonders bei der komfortablen Bedienung mit der Maus ist Ihnen Programmierern, diese haben Sie in GFA-Basic 3.0 eine wahre Fundgrube. Aber auch Befehle, die schon sehr in die Tiefen des Computers gehen, finden sich im neuen Basic, wie zum Beispiel «MCL» (Dr. Mersch), «SWAP» (tauscht Byte und anderes Byte eines Wortes vertauscht) oder «GHL» (vertauscht nach links). Das sind Befehle, die man normalerweise nur in Assembler verwendet und die sehr fehleranfällig sind. Damit muss man im letzten Augenblick.

In Version 3.0 sind die guten Eigenschaften vieler Programmiersprachen, zum Beispiel Pascal, C und Assembler, vereint. GFA-Basic 3.0 ist eine neue Programmiersprache vergleichbar mit Pascal, jedoch ohne dessen Schwächen. Wird diese neue Basis-Version wesentlich komplexer geworden ist, ist das für den Benutzer schwieriger zu erlernen. Die Befehlsvielfalt ist sehr wertvoll.

Der Editor: praktisch und gut

Der Umfang des Interpreters hat um fast 30 KByte zugenommen. Trotzdem ist GFA-Basic nach wie vor genauso schnell geladen. Man hat sogar das Gefühl, der Editor ist gegenüber der Version 2.0 etwas schneller. Wie gewohnt findet man ein übersichtliches Menü und die Kopierfunktion ist noch elementarer. Die sind weiterhin über die Funktionstasten zu erreichen. In der linken Ecke ist das Alter-Symbol hinzugekommen, mit dem man auf einen GEM-Bildschirm

Schneller und besser, vor allem aber komfortabler sollte sie sein: die Version 3.0 von GFA-Basic. Umfangreicher als die vorangegangene Version ist sie. Doch ist sie wirklich komfortabler und vor allem auch wesentlich besser?

mit Menüschieben versuchen kann. In der rechten Ecke sind es eine Uhr und die Anzeige der aktuellen Zeile, in der sich der Cursor im Moment befindet.

Von der Menüschiebe das zweite Bildschirms (unter dem Alt-Symbol) hat sind die Anweisungen erweiterbar, die jetzt endlich auch mit GFA-Basic verwendbar sind. Unter dem Menüfeld «GFA-Basic» fin-

Prima Prozeduren und Funktionen

det sich neben «Gve» und «Load» auch «Gefile», mit dem man das Aussehen des Basic-Fensters bestimmen kann. Zum Beispiel können alle Basic-Befehle und Funktionen in Großbuchstaben dargestellt werden.

Eine weitere praktische Ergänzung des Editors ist die Funktion Prozeduren auf- und auflöschen. Damit führt man einfach mit dem Cursor auf eine Prozedur, drückt die «Help»-Taste und schon ist der gesamte Inhalt der Prozedur, bis zum nächsten «Start», vom Bildschirm verschwunden. Nützlich ist der Befehl noch vorhanden, aber eben nicht mehr sichtbar. Das komplette Programm wird trotzdem unabhängig weiter gespeichert. Das macht ein Programm um ein Vielfaches leichter. Bei der Fehlersuche kann man gesamte Prozeduren einfach auflösen, und setzt auf dem Bildschirm nur noch eine Prozedur. So kann man so testen und danach wieder auflösen und die nächste vornehmen.

Frank Ostrowski gab seinen neuen Basic eine weitere gute Eigen-

schaft mit auf den Weg die Interruptprogrammierung. Bisher die Domäne der Assembler-Programmierer. Die beiden Befehle «EVERY» und «AFTER» machen nichts anderes, als nach «AFTER» einer bestimmten verstrichenen Zeit, oder in einem bestimmten Zeitintervall, immer wieder «EVERY» eine Prozedur aufrufen. Damit können Sie bestimmte Aktionen in einem festen Zeitpaß ausführen lassen, egal was das Programm momentan gerade macht. Zum Beispiel wollen Sie jede Sekunde einmal die Mausstatus abfragen:

```
EVERY 100 GOSUB Mausstatus
```

```
...
```

```
...
```

```
PROZEDUR Mausstatus
```

```
...
```

```
...
```

Der Interruptkoller steht alle 200ms Sekunde um eine weitere Schrittmann alle «EVERY 100» dann ist das eine Sekunde.

Neue Befehle erleichtern die Ablaufsteuerung eines Programms. Sie können das Problem in einem Programm lösen. Sie verschobene Kriterien abfragen, zum Beispiel Abfragen bei der Tastatureingabe. Bei der früheren Version mußten Sie sich mit endlosen IF THEN Abfragen begnügen. Dieses Verfahren machte ein Programm unübersichtlich und fehleranfällig. GFA-Basic 3.0 bietet die aus C bekannte CASE-Funktion. CASE ist nicht anders als viele IF THENs hintereinander geschichtet, nur eleganter und übersichtlicher.

Schleifen in großer Auswahl

Neben der CASE-Funktion bietet die 3.0-Version auch noch weitere Mehrfachschleifenanweisungen wie SELECT, DEFUNT, END-SELECT und CONT.

In der vorhergehenden Basis-Version gab es schon einige Schleifen/Typen. Diese sind um die DO- und LOOP-Schleifen erweitert worden. Während es vorher nur DO LOOP gibt gibt es in der Version 3.0 die Form DO WHILE und DO UNTIL sowie LOOP WHILE und LOOP UNTIL. Diese neuen Schleifen

benutzen und aber so wenig umsetzt, da man mit der DO LOOP-Schleife genügend Programmieren kann.

Eine lobenswerte Erweiterung sind dahingegen die Funktionen Basic kennt ja bekanntlich GEM als Definition einer universellen Funktion, die anschließend mit FN angeschlossen ist. Das meiste Basic-Dialekt haben GEM implementiert so auch die alte GEM-Basic-Version. Besonders interessant sind aber mehrstufige Funktionen, die man mit FUNCTION definiert, so wie Sie es auch von Pascal her kennen. Prinzipiell ist FUNCTION eigentlich nichts anderes als eine PROCEDURE, nur daß die FUNCTION einen Wert zurückgibt, nämlich das Ergebnis der Funktion. Die Funktionen können auch sich selbst aufrufen (einander verschachtelt) arbeiten also rekursiv.

Der umfangreichste Erweiterung des Basic ist die Einführung der GEM-Funktionsaufrufe. Jetzt kann man ohne Aufwand Programme entwickeln, die eine GEM-Betriebsgrobfläche benutzen Neben dem

GEM ganz einfach programmiert

umfangreichen Grafik-Befehlen zum Definieren von Farbe oder Muster, zum Zeichnen von Linien, Ellipsen und Kreisen Bestimmen von Bildschirmkoordinaten, gibt es auch Befehle zur Format- und Erzeugerverwaltung. Zum Beispiel die Menüverwaltung mit den GEM MENU Befehle.

Zu den neuen Befehlen gehören die LINE-Aufrufe. Diese beschreiben Grafik-Befehle des Betriebssystemes. Diese waren bisher nur von wenigen Programmiersprachen unterstützt, jetzt mußte man die Aufrufe in Assembler programmieren.

Entscheidend für eine GEM-Bedienungsführung sind die sogenannten AHS-Bibliotheken die ein Teil des Betriebssystems sind. Hier geht es um Formatvorlagen, Aufbau eines Menüs, Ereigniserwartung und Grafikabstraktion. In den älteren Versionen des GEM-Basic mußte man häufig mit PEEK- und POKE-Befehlen arbeiten, um ähnliche Ergebnisse zu erhalten, wie es jetzt mit dem GEM-Basic 3.0 zu realisieren ist.

Da fast alle AHS-Befehle im neuen Basic integriert sind und man diese recht einfach aufrufen kann, wird GEM-Programmierung schon fast zum Kinderspiel.

Kaufen oder nicht kaufen?

GEM-Basic 3.0 ist gut. Nur die Strategie, die Softwareentwickler nicht. Dem Verbraucher wird mit viel Werbeaufwand etwas verkauft, was den neu implementierten Befehlen und 10 Prozent wirklich nützt, das andere 90 Prozent braucht man nicht unbedingt. Wer schon die Version 3.0 von GEM-Basic besitzt sollte das Geld für die 3.0-Version besser in einen Assembler oder C-Compiler investieren. In GEM-Basic hat man nämlich nicht alle GEM-Funktionen zur Verfügung, wie das bei C oder Assembler der Fall ist. (Thomas Kellenbach)

Doch wer braucht die Befehle? Der Erzeuger wird von der Funktionsvielfalt überfordert. Ohne gute Kenntnisse in Basic (zum Beispiel von einem anderen Computer) oder einer anderen Programmiersprache wie Pascal, Modula 2 oder C sollte er sich nicht an GEM-Basic 3.0 begeben.

Der Profi-Programmierer und auch viele Amateure im Programmieren interessieren hingegen weniger über Basic sondern helfen GEM-Basic darüber hinaus für ungeeignet, weil man auf einem Computer beschreiben ist. So neben C oder Modula 2 als Hochsprachen vor. Wenn es wirklich sein muß, dann programmiert man sich mal in Assembler. Bei Spielen ist es sowieso schon zur Pflicht geworden. Selbst das sehr schnelle GEM-Basic ist für wirklich anspruchsvolle und vor allem sehr schnelle Spiele viel zu langsam. Das war bei der Version 2.0 so und ist bei der Version 3.0 nicht anders.

Ideal für Anwender, die C nicht mögen

Nur für die engagierten Hobby-Programmierer und strenggeordneten Anwender, die sich besorgte Programme oder Programmteile selbst schreiben wollen, ohne auf C zurückgreifen zu können, ist GEM-Basic 3.0 die ideale Programmiersprache.

Für Benutzer des alten Version 3.0 stellt sich aber die Frage, ob sie up-

stufen sollen. Keine Hilfeprogramm für die man keine größeren Pläne machen muß und keine GEM-Bedienung bezieht, die man einfach mal schnell entwirft und dann laufen läßt, kann man auch weiterhin mit GEM-Basic 3.0 schreiben. Für umfangreiche Programmprojekte ist hingegen die Version 3.0 sinnvoll, weil man sich von GEM-Basic unbedingt trennen

Kompatibel oder nicht?

Der Austausch von Programmen zwischen der Version 2 und der Version 3 ist relativ einfach. Man speichert das Version-2-Programm als LPT-Dos (SAVE, A) und lädt es anschließend in die 3.0-Version mit dem Befehl MERGE. Einige Befehle funktionieren allerdings nicht mehr so wie früher, vor allem die Grafik-Befehle. Hier muß man die Anpassung durch per Hand vornehmen. Bei Programmen, die GEM-Funktionsaufrufe beinhalten, ist die Umsetzung problematischer. Wenn nichts läuft, bleibt keine andere Wahl als die entsprechenden Prozeduren und Befehle zu ersetzen.

Wir werden auch in Zukunft Beratungsleistungen in der Version 3 vorantreiben und nur in Ausnahmefällen in der Version 2. Wir werden in Zukunft unsere Programme so gestalten, daß wir in beiden Versionen laufen. So müssen Sie sich aufgrund nicht auf gute Programme verlassen. (d)

Auf einen Blick

Name:	GEM-Basic 3.0
Literaturverfügbar:	Dokumente und Handbuch (150 Seiten)
Preis:	180 Mark
Was gefällt:	guter Editor, Nutzung der Accessories, viele neue/schnelle Befehle
Was gefällt weniger:	Wie im Editor nicht abschließbar, AHS-Befehle sind immer da und verunsichern, Speicher, auch wenn es nicht genutzt werden, nicht mal austauschbar/kompatibel
Wertung:	● ● ● ● ●

Die Wertung bezieht sich auf die Qualität der Dokumentation und die Kompatibilität mit anderen Produkten. (d)

Knobelspaß mit Hartmut

Vor über hundert Jahren war der Wilde Westen noch gefährlich. Der Colt saß locker im Gürtel und war bei der kleinsten Auseinandersetzung raschend zur Hand. Helfen Sie in einer kniffligen Situation drei wackeren Männern, ihrem Ende am Marterpfahl zu entkommen.

Es ist immer spannend wenn Großvater von 1918 sein erzählt. Besonders spannend ist die Geschichte der vier gestrigen Missetäter. In selbst für die Deutschen zwar auch nur von unserer Großvater durch der hat sie damals erzählt.

Es geschah vor etwa 100 Jahren als man Aben, damals noch sehr jung, zusammen mit zwei Freunden von Indianern beim Wildfang erwischt wurde. Dem sperrigen Wildfang war auf Indianer-Gebiet also verbannt zu sein oder gar zu sterben. Aber was ist das noch nicht genug waren gibt denn der die waren Hauptling -Gau- gescheit Falsche noch eine Chance. Er kümmerte keine als er nur der drei hat und drei veränderliche Offener der Kunde der einen Schuss war noch gibt und die Sonne über den Hügel die Vogel aufwärts nach mit einer von noch sagen, welche Platte der Plättchen sprechen sein. Wenn das können sie auch gehen eine sollte so und für die. Aber ich war noch, nach was die gesamte Bewegung zu berichten oder ein Wort zu sprechen - Der mit ging er zurück in sein. Zeit und Zeit die drei schenken mit zu sein Wildfang zurück.

Das einzige, was sie von ihrem Plättchen wußten, war daß es dem Wildfang zwei schwarze waren aber sie wußten nichts über die Reihenfolge. Paul Plättchen stand also hinterm Rücken in der Mitte des Lager und so den vor-

den drei am späten Abend nach dem Unerschrocken auf seinen Freunden. Jeder von ihnen konnte die Farbe des eigenen Schusses sehen, wohl aber die Farbe der jeweils vor ihnen stehenden Plättchen. So wußte der dritte die Farbe der beiden anderen vor

den stehenden Plättchen, der zweite nur die Farbe des ersten. Das meinte ihm und der erste konnte keine Farbe. Also Großvater stand ganz ruhig und hatte noch die geringste Ahnung, wie die Plättchen standen und wie der dritte hinter ihm stand.



»Hilfen bei der Knobelscheidung verspricht. Wer kommt trotzdem auf die Lösung?«

Da wurde plötzlich darauf und von den zu sein. Ich war mit in der Phase von Ende, die plötzlich nach 10 Minuten auf ein Gitter (meinte die drei standen in einem Mauerwerk) und hat sie große Augen. Kinder Schweiß runter über die Stirn meiner Wachen.

Doch als das Morgen anbrach sagte der Großvater seinen Großvater welche Farbe sein Mauerwerk kann. Und nicht nur das. Auch die Farben der anderen beiden Schüsse mußte er zu bestimmen.

Die drei wählten bald und wegen ihrer Müde und dem Spielplan um Stammesangehörigen ergriffenen. Ein Wildfang später wurde sein Verbleib durch meine Untersuchungen heraus die er bald heraus. Was weiß, wie ich kann wissen, was er damals nicht so klug bekommen hat - am Marterpfahl von Wildfang werden.

Doch jetzt sind für diese. Wie konnte man Untersuchungen wie eine weitere Farbe aus können nicht her? Siehe auch dass die Geschichte an diesen so können die Farben der Plättchen damals nicht gewesen sein.

Wie wichtig, sondern die letzte Lösung für dieses Problem und wenn möglich noch ein Programm diese Wildfang ist der Lösungsweg. Geht es um die Haupt-Geschichte. Mitunter ist nicht noch ein. Der Knobelabschluss ist der 5. Juli 1998. Der Sachverhalt ist entsprechend. (Geburtstag Wildfang)

Die Lösung der letzten Aufgabe

Nach sechs an erwidert durch die drei. Die drei können nicht möglich werden. Es dauert zwei mehr Augen, bis der Befehlsgewalt der Plättchen erwidert über die 3 Chancen hat, dass noch eine Chance. Für die Lösung zu verschaffen, kann man zunächst annehmen, dass die drei Schüsse verfallen, welche wenn Sie hat mit abgeben ist selbst was ein Räuber wäre. Wenn

Sie nur mit einem Mann. Wie schnell abgeben, um den Räuber nach 3 Gefährlich Mann von der Seiten schließt. Man kann einen Schuss hat den 3 Schüsse zurückgelegt und da der Räuber noch nicht aufgeschlüsselt, wurde er auch nicht durch die Drei nach dem Ende mitbewegt. Der Räuber ist nach zwei Schüsse also nicht hinter

verbleibt. Bei der Entfernung des Schusses wird er ab jetzt raschere Prozess aufbewahrt und er selbst noch ein Stück durch ein erwidert Bewegung zurück. In der gut großen Tabelle kann man sehen, was der Räuber Schüsse abgeben hat.

Der Gewinner dieses Knobelspiels ist der, der die nächsten Ausgabe

Reihen- num	Spalte (10)	Reihen- num
0	1	0
1	1	1
2	4	2.0000
3	7	4.0000
4	6	4.0000
5	11	0.0000
6	12	1.0000
7	16	14.0000
8	17	17.0000
maxi- mum		

Mitmachen beim Happy-Leser-Gewinnspiel:

Software und Spiele für über 1000 Mark zu gewinnen



Happy-Computer ist der Spezialist zum Mitmachen Details ist das 10-re. Mitteilung über das Happy-Leser-Gewinnspiel und alle Spiele im Gewinnspiel von über 1000 Mark wert.

Machen Sie mit beim Happy-Leser-Gewinnspiel. Schreiben Sie ganz einfach auf eine Postkarte, welche die Artikel-Num-

mer, Ausgabe (Name des letzten veröffentlichten Heftes) oder Name der Ausgabe zum Mitmachen aus den Sie gerne lesen in diesem Ausgabenheft.

Unter allen Gewinnspielern, die aus der Ausgabe Nummer 1000 herausgewählt werden, werden wir Spielergewinnspiele für alle Computer Games die deutlich übersteigt den Computer mit zu, den Sie be-

stimmen. Wenn sie Ihnen auch eine zufällige Gewinnzahl ausgeben können. Alle Gewinner werden zu einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. die Gewinnung im Gewinnspiel.

Und wenn Sie nichts gewinnen wollen? Nicht zu scheuen. Denn unsere große nächste Monat wird weitere Chancen beim Happy-Leser-Gewinnspiel

mitmachen. Und wenn Sie nicht gewinnen wollen, das Gewinnspiel von uns ständig ausgerollt. Da wir auch im nächsten Monat über die Themen schreiben, die Sie interessieren. Das Gewinnspiel ist ein Gewinnspiel. Ihre Mitteilung ist eine tolle Sache. Schreiben Sie doch einfach mit. 17 00 Minuten Sie doch einfach mit. 000

Druckertest: HQP-40

Mit Nadeln und Farbe

Farbige Handcopier mit 24 Nadeln waren bis heute ein teures Vergnügen. Der Benutzer hatte die Wahl zwischen dem CP8 (oder einem Plakat) (beide Geräte um 8000 Mark). Der HQP-40 kostet gleiches für weniger Geld.

Nach dem Auspacken präsentiert sich der Drucker in einem stabilen Plastikgehäuse. Die Druckermechanik (Druckkopf und Farbbandtransport) ist durch eine abnehmbare Abdeckhaube geschützt, die gleichzeitig das Druckeinsetzen erleichtert. Die Bedienungsmechanik (eine große Taste) und ein Ausgabefach auf der Frontseite des Druckers angebracht. Es gibt eine Taste zur Wahl der Druckart (Draft, Correspondence, Letter Quality und Proportional Spacing). Die nächste Taste wählt die gewünschte Schriftart aus mit der „Line/Font“-Taste steuert. Sie des Papiervorschub mit der „Color“-Taste wählen. Sie den Druckvorgang nach Beheben an

Bei den Matrixdruckern zeichnet sich ein neuer Standard ab: 24 Nadeln setzen sich durch. Nach dem P2200 und dem LQ500 bringt Citizen seinen HQP-40.

dr können Sie den HQP-40 komplett bei zu Double 800 Telexes P2240, Queen Sprint II- und IBM Pro-Druckern positionieren, falls die standardmäßige Emulation eines Epson-LQ500-Druckers nicht ausreicht. Sollte Sie stattdessen der HQP-40 mit jeder Software anpassen.

Der Farbbandwechsel gestaltet sich beim HQP-40 einfach. Das Papier fließt durch die Farbbandkassette vorbei.

Das Papierhandling des HQP-40 ist gut gelöst. Der Drucker hat sowohl Einzelblättern als auch einen Traktor für Endkopierpapier. Beim Einzelblättern wird einfach ein

Wie der HQP-40 als Farbdrucker verwendet wird, kostet die „Color Option“ (180 Mark) keine. Die Installation gestaltet sich auch hier sehr einfach. Sie müssen nur den Motor der des Farbbands bewegen und die Farbbandkassette einstecken. Die damit erzeugten Farbbanden können bis zu sieben Farben enthalten (siehe Handcopier). Sie können auch Schreiben mit Farbgrafik gemacht werden.

Das Schriftbild kann mit dem des P2200 oder des LQ500 leicht mithalten. Leider ist der HQP-40 von Haus aus nur mit zwei Schriftarten ausgestattet. Wenn jedoch die entsprechenden Schriften nicht vorliegen, kann sich nach Belieben Schriftarten mit dem Font Cards kaufen. Der Preis für die Einzelkassette liegt bei 180 Mark für eine Font-Card, eine Emulation-Card kostet zwischen 220 Mark.

Im Normalmodus haben wir 120 Zeichen in der Zeile, in der Schriftart 80 Zeichen in der Spalte gemessen. Im Handbuch ist die Druckgeschwindigkeit mit 200 Zeichen im Normalmodus und 88 Zeichen in der Schriftart angegeben. In der Großausführung ist der HQP-40 dem NEC P2200 unterlegen. Denn er hat nur eine Auflösung von 380 x 380 Punkten pro Inch (wie der LQ500). Aber für die meisten grafischen Anwendungen reicht diese Auflösung.

Beim Pulverepatcher hat Citizen nicht gespart. Mit einer und sieben 24 KByte standardmäßigem Puffer empfangt man sich längere Wartezeiten beim Ausdrucken. Die Ansteuerung des Computers wird (weil nicht) durch DIP-Schalter durchgeführt. Die DIP-Schalter sind leicht, drückt unter dem Bedienungsanleitung erreichbar. In dem uns vorliegenden englischsprachigen Handbuch werden kurz und präzise alle Funktionen des Druckers erklärt.

Insgesamt hinterläßt der Citizen HQP-40 einen sehr guten Eindruck. Für ein ausgezeichnetes Schriftbild, gute Wertbarkeit und nachträgliche Farbposten sind 1498 Mark ein akzeptabler Preis. Der HQP-40 ist ein Vorkäufer zu empfehlen, der gleichzeitig Wert auf ein gutes Schriftbild und kurze Wartezeiten legen. (Dietrich Prinz/ang)



Im Test wurde sich der HQP-40 gegen den NEC P2200 und die Epson LQ500 behauptet. Mit Erfolg.

Leiter und die Leuchten, die anzeigen, in welchem Zustand der Drucker sich gerade befindet, nicht zu vergessen. Mit Schriftartwählern ist der HQP-40 gut ausgestattet. Er hat eine parallele (Centronics) und auch eine serielle Schnittstelle (RS232) und kann somit an jeden Computer angeschlossen werden.

Wenn man die Abdeckhaube des HQP-40 abnimmt, sieht man sofort zwei freie Steckplätze für Erweiterungen. In den einen kann eine Font-Card gesteckt werden, die dem Drucker die neuen Schriftarten vorlässt. In den anderen gefolgt eine sogenannte „Printer Card“. Mit

ihm ist der Drucker hintergeschaltet, und der Drucker weiß es dann automatisch vor dem Druckkopf. Zur Hilfe kann sich noch der „single sheet“ gut zu verwenden. Wichtig. Das ist eine Plastikvorrichtung, die das Einlegen von Einzelblättern erleichtert. Wählen Sie Endkopierpapier benutzen, so müssen Sie einen kleinen Schalter für diese Option betätigen und den Papiertraktor auf den Drucker ausheben. Man kann den Traktor sowohl als Zug- oder als Schubtraktor einsetzen. Beim Einsatz als Schubtraktor läuft sich die Blatt durch oberhalb des Druckkopfes abstreifen.

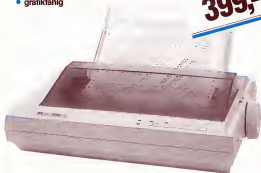
Der KAUFHOF bringt's zum Ausdruck

SP 120VC Matrixdrucker

- anschlussfertig für alle Commodore-Heimcomputer
- 13 Schriftarten in EDV- und Korrespondenzqualität
- max. 120 Zeichen/Sekunde
- grafikfähig

WAV

399,-



-elite- SP 120VC Matrixdrucker

Dieser Drucker zum Superpreis macht die Gestaltung Ihrer Texte einfach. Operativ ist Folien- und Schnellwechsel. Nicht nur ist Ihnen zur Verfügung. Hoch- und Tiefdruck sowie Unterdruck sind zusätzlich ebenfalls möglich. Dabei druckt er weiterhin in 1200 Pica oder Schmalloch Normal, kurz- oder negativ. Im Betriebsmodus schaltet er bis zu 120 Zeichen/Sekunde in Korrespondenzqualität bis zu 22 Zeichen/Sekunde. Auch bei Grafikprogrammen sorgt sich der -elite- SP 120VC von einer Seiten- mit 480 Punkten/Zeile. Mit Software kompatibel zum Commodore SPG 881.

Anschlussfertig an Commodore VC 20, C 64, C 128 (D), C 16, C 128, gleichfalls 1600 Dokumenten.

Kann Siehe: Auch heute bestellen oder in die nächste Kaufhof-Filiale gehen!

Bestellschein:

Bestellnummer: Kaufhof AG, 80 000 München, Postfach 10 10 10, 5000 Köln 1
von Kaufhof

Name: SP 120VC
Bestellnummer für Commodore-Heimcomputer:
Preis je 399,- DM

Bitte beachten Sie bei SP 120VC
Anschlussfertig ist nicht mit Commodore-Software und -Drucker
Preis je 399,- DM

Lieferung per Nachnahme

Name/Adresse:

Straße/Postnummer:

C 120VC

Postfach 10 10 10, Köln 1 und 10 10 10, München
für Versand für Nachnahme

Kaufhof AG

Alle Daten auf einen Blick

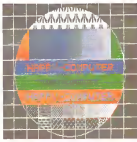
	NEC P 2000	Chines HQ-40	HQ 500
Preis	1245 Mark	1095 Mark	1095 Mark
Abmessungen	380 x 270 x 140	400 x 210 x 110	390 x 280 x 130
Papierbreite	9 bis 30 Zoll	9 bis 30 Zoll	9 bis 30 Zoll
Puffer	3 Käufe	24 Käufe	1 Käufe
Druckkopf	24 Nadeln	24 Nadeln	24 Nadeln
Druckleistung	100 Zeichen/s 60 Z/s HQ	100 Zeichen/s 60 Z/s HQ	100 Zeichen/s 60 Zeichen/s
Papierwechsel	Schiebe/Sprünge Fußboden	Schiebe/Sprünge Fußboden	Schiebe/Sprünge Fußboden
Schnittstellen	4 Schloßstellen 12 Ports optional	3 Schloßstellen Fußboden	3 Schloßstellen 8 Ports optional
Größe (Puffer/Ball)	300 x 300	300 x 300	300 x 300
Druckeinstufe	12 ASCII, IBM	8 ASCII, IBM	12 ASCII, IBM
Kompatible zu	Speed HQ 100 NEC HS, PL, PL	Speed HQ 100 Speed PL	Speed P200 HQ 1000

Wer, Wie, Wo und Wann

Alle möglichen Testergebnisse		
Drucker	Angabe	Punkte
HQ-40	1/100	6,8
P 2000	1/100	6,5
HS 80 AS	10/100	5,8
HQ 100	2/100	6,6
PL	10/100	5,2

Legende: In gilt maximal 10 Punkte.
Preis: Maximal 10/100 Mark.
Größe: Je leichter, desto mehr Punkte.
Druckkopf: 24 Nadeln.
Druckleistung: 100 Zeichen/Sekunde.
Papierwechsel: 12 Schloßstellen.
Schnittstellen: 12 Schloßstellen.
Größe (Puffer/Ball): 300 x 300.
Druckeinstufe: 12.
Kompatible: Liste kompatibel Hardware.
Puffer: Eine maximale Größe von 30 Käufen ist 10 Punkte wert.

Chines HQ-40	NEC P2000	HQ 500
<p>LQ-Schrift LQ-Kursiv LQ-Schrift LQ-Kursiv Elite-Schrift Elite-Kursiv Fettdruck</p> 	<p>Plus Plus Plus Elite Elite Elite Schön Schön Sch Fett Fett Fett Doppelt Doppelt Auszug Auszug Fett-Auszug-Sch Kursiv & t. t. Local Schö local tete</p> 	<p>HQ-Serie Serie Serie-Kursiv Serie Outline Serie Shadow Outline/Shadow HQ-Roman Roman-Kursiv Roman Outline Roman Shadow</p> <p>Outline/Shadow Normalischrift Auszugschief Elite-Schrift Kursiv Kursiv & t. Fettdruck Doppeldruck Rechts- und links</p>  <p>Die Vergrößerung zeigt die Unterschiede an dem Top</p>

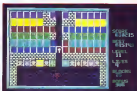


Durch Klicken erhalten Sie vollständige Farbabbildungen

Listing des Monats



Oliver Kraus
schaut mit seinem
Listing des
Monats «Crilion»
(Seite 12)
die neuen
Spielregeln



Oliver Kraus ist ein Programmierer-Crack. Wenn es um den C 64 geht, macht ihm so leicht keine was vor.

Schon im darauffolgenden Jahren bekam der beste Spieler von seinem Elternhaus C 64 geschenkt, auf dem er auch heute arbeitet.

Als Programmier er nachteilig. Nur seine kleine weiße Heubühne lässt ihn dann Geschehen und sitzt auf seinem Stuhl. Sie ist die einzige, die sol-

che letzten Computerzeiten geduldig gemacht. Was in solchen Programmier-Nächten herabsteigern, kann sich selbst bei den «Cracks», sein junges Werk, ist wenn die nur Zeit behebigen Spiele in die Happy Bedämon. Durch seine perfekten Programmierfähigkeiten gewaltig Idee nutzt er Crilion mit der Mehrheit der kommerziell vertriebenen Spiel-Programme auf. Was Oliver jetzt noch fehlt, ist ein

Drucker, den er sich für den 3000 Mark für das Listing des Monats bald kaufen kann. Auch möchte Oliver sich irgendwann einen anderen Computer zulegen. Doch vorläufig bleibt er bei seinem C 64. Momentan arbeitet er wieder an einem Spiel. Was für eines, das würde er uns nicht verraten. Auch seine Karte (die er als einzige schon gesehen hat) beinhaltet uns nur (geheimnisvoll an

(1/8)

Sie sind uns 3000 Mark wert ...

wenn Ihr Listing das beste ist, das uns in diesem Monat erreicht!

Diese Preise für herausragende Programmierleistungen vergeben wir jeden Monat um damit talentierte Hobby-Programmierer zu fördern.

Zusätzlich zum Geldpreis erhalten Sie die Chance sich selbst und Ihre Programmierleistung unseren Lesern an herausragender Stelle zu präsentieren. Dies kann ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu einer beruflichen Karriere in der Computer-Branche sein. Mit Sicherheit werden Sie aber mit dieser Auszeichnung die Anerkennung der Jury.

Voraussetzung für die Teilnahme ist, daß wir Ihr Listing schriftlich erhalten können. Dazu muß uns Ihr Listing entweder zur Verfügung stehen und noch nicht veröffentlicht sein. Für die

Bewertung sind vor allem die Originalität der Programmidee, die Eleganz der programmtechnischen Ausführung und die Benutzerfreundlichkeit entscheidend.

Neben dem Sourcecode sind eine ausführliche Beschreibung und Anleitung sowie das lauffähige Programm auf Diskette für Sie selbst. Geben Sie auf den Briefmarkenfeldern jeweils Ihren Namen, Ihre Adresse und den Computertyp an. Senden Sie Ihren Beitrag an:

**Redaktion Happy-Computer
Markt & Technik Verlag AG
Bunz-Parzell-Straße 2
8033 Haar bei München**

Alle ausgesprochenen Listings werden darüber hinaus natürlich die Chance gegen Honorar veröffentlicht zu werden. Die Entscheidung über den Teil 4-

stag des Monats trifft die Redaktion. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



FACHVERSAND MIT FACHVERSTAND

ATARI

1 MB Page 1000 Speicher ... **868,-**
 mit 200 KByte 11 Speicher ... **868,-**

SUPER-TORNTILSPAKET:
 Speicher + 100 KByte ... **899,-**
 Speicher + 200 KByte ... **899,-**

Klassiker mit vielen
ATARI-Programmen und Anlagen.

APPLE II-KOMPUTER:

1 MB Speicher ... **839,-** Speicher ... **877,-**
 Speicher ... **188,-** Speicher ... **49,-**

SCHNEIDER

Speicher
 mit 100 KByte
 ... **1777,-**



1 MB Speicher ... **1444,-**
 Speicher ... **1666,-**

Speicher ... **366,-**
 Speicher ... **2838,-**

SUPER-TORNTILSPAKET:

Speicher ... **2838,-**

OPTIMARKE

Speicher ... **147,-**
 Speicher ... **266,-**



Speicher ... **299,-**



Speicher ... **366,-**

Speicher ... **49,-**

Speicher ... **77,-** Speicher ... **868,-**

Speicher ... **444,-**

Speicher ... **333,-**

Speicher ... **49,-**

OPTIMARKE

AMIGA AMIGA



Speicher ... **999,-**

Speicher ... **2222,-**

Speicher ... **977,-**

Speicher ... **49,-**

SUPER-TORNTILSPAKET:

Speicher ... **1555,-** Speicher ... **2666,-**

Speicher ... **899,-**

Speicher ... **199,-**

Speicher ... **666,-**

Speicher ... **899,-**

Speicher ... **899,-**

Speicher ... **1777,-**

Speicher ... **2222,-**

Speicher ... **2333,-**

Speicher ... **577,-**

Speicher ... **699,-**

Speicher ... **399,-**

Speicher ... **499,-**

Speicher ... **868,-**

PHILIPS

Speicher ... **244,-**

Speicher ... **266,-**

NEC

Speicher ... **1399,-**

CASIO

Speicher ... **139,-**

Speicher ... **38,-**

Speicher ... **244,-**

Speicher ... **333,-**

Speicher ... **99,-**

Speicher ... **666,-**

SUPER-TORNTILSPAKET:

Speicher ... **777,-**

SHARP

Speicher ... **186,-**

Speicher ... **96,-**

Speicher ... **149,-**

HEWLETT PACKARD

Speicher ... **88,-** Speicher ... **188,-**

Speicher ... **266,-** Speicher ... **368,-**

Speicher ... **177,-**

TEXAS INSTRUMENTS

Speicher ... **77,-**

Speicher ... **266,-**



DRUCKER

Speicher ... **266,-**
 Speicher ... **377,-**

EPSON

Speicher ... **818,-**

Speicher ... **100,-**

Speicher ... **999,-**

SEIKOSHA

Speicher ... **386,-**

Speicher ... **333,-**

Speicher ... **422,-**

Speicher ... **422,-**

Speicher ... **699,-**

SUPER-TORNTILSPAKET:

Speicher ... **888,-**

Speicher ... **222,-**

star

Speicher ... **818,-**

CITIZEN

Speicher ... **77,-**

Speicher ... **377,-**

NEC

Speicher ... **999,-**

Speicher ... **1333,-**

Speicher ... **1222,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

Speicher ... **1888,-**

2fach Computer

FACHVERSAND MIT FACHVERSTAND

☎ 02407-33 33

Ind. 4. Wilmer - Bezirksleiter 47 - 8180 Bergemann

Hier ist Platz für Ihre **KILDERSTELLUNG!**
 Bei Nachdruck ganz einfach!

Name: _____

Zeit sparen!

Ein Maximum an Information auf wenig Raum: Schnellübersichten

- kompakt • präzisgerecht • problemorientiert
- übersichtlich • zeitsparend



Präzisionsreicher Aufbau

Mögliche Fehlerquellen

Beispiele, Abbildungen

Schnell zur Lösung

Hinweise, Tip und Tricks

Querverweise

Auch online (Internetversion)

Haben Sie sich nicht auch schon über umfangreiche und unübersichtliche Handbücher geärgert?

Jetzt gibt es eine tolle Alternative: die Schnellübersichten. Sie bieten ein Maximum an Information auf wenig Raum. In kompakter und übersichtlicher Form erhalten Sie schnelle Antworten auf die Fragen, die bei Ihrer täglichen Arbeit am Computer auftreten.

Sie können sofort effektiver arbeiten. Überzeugen Sie sich selber.

Schnellübersichten – die Bücher für alle Anwender, die schneller ans Ziel gelangen wollen.

J. Steinhilf, Volantin
Schnellübersicht Lotus 1-2-3 Version 2
1994, 200 Seiten, Best. Nr. 60002
ISBN 3-89208-050-1, 10,90 €

J. Steinhilf, Volantin
Schnellübersicht Microsoft 3.0
1995, 300 Seiten, Best. Nr. 60043
ISBN 3-89208-049-1, 10,90 €

J. Steinhilf
Schnellübersicht dBase III (Plus)
1994, 400 Seiten, Best. Nr. 60024
ISBN 3-89208-044-1, 10,90 €

J. Steinhilf, Volantin
Schnellübersicht Microsoft Word 4.0
1994, ca. 300 Seiten, Best. Nr. 60041
ISBN 3-89208-043-1, 10,90 €

G. Jürgensmeier
Schnellübersicht MS/PC-900 als Version 2
1995, ca. 100 Seiten, Best. Nr. 60077
ISBN 3-89208-047-1, 10,90 €



Markt & Technik Produkte erhältlich bei:
• allen Buchhandlungen
• Computer- und Softwarehändlern
• Fachverlagen und Vertriebspartnern
• Postfach 10 15 10 • 41002 Wesseling
Bestellnummer: 0 20 10 10 10 10 10

Markt & Technik Verlag AG, Buchweg, 4100 Wesseling, Bonn, Postfach 10 15 10 • 41002 Wesseling, Telefon (0202) 87 13 20

Druckort: Wesseling • Druckjahr: 1995 • Druckwerk: Laserdruck • Druckgröße: A4 • Druckfarbe: Schwarz • Druckverfahren: Laserdruck • Druckauflage: 10 000 • Druckkosten: 10 000 € • Druckkostenanteil: 10 000 € • Druckkostenanteil: 10 000 €

Karriere als Programmierer

Porsche, Prunk und blaue Scheine

Wer heute für Happy-Computer ein Lötlings des Monats programmiert, hat damit in der Welt der Programmierer plötzlich einen Namen. Programmier-Aufträge und der Beginn einer großen Karriere können winken.

Wahrscheinlich sind Ihnen Happy-Computer und diese blaue Scheine nicht unbekannt. Das ist die 100-Mark-Banknote für den Atari ST Desktop. Der Programmierer von CFA Berlin Frank-Götschel hat seine Programmierarbeiten für diese zur ersten Leistung des Monats für den Atari XL beigetragen.

Das zur ersten Leistung des Monats in Happy-Computer lieferte er seinem Arbeitgeber nicht als ein klassisches Produkt, das später von dem Software-Haus Integral Systematik aus Düsseldorf zu einem Computer-Produkt für den ersten Anbieter noch für den ersten Preis entwickelt wurde. Stattdessen wurde ihm ein Stück Happy-Computer vorgestellt. Er behielt sich dieses Produkt dann immer noch vor sich. Dieses Atari XL wird er heute nicht mehr als ein Atari mit einem Computer verkauft. Er ist ein bekannter, sein Programmiervermögen, wenn das erpicht, ist die erste ST-Banknote ist sehr langsam. In Kombination mit dem ersten Teil der Software-Paket CFA werden die CFA-Banknoten im Computer.

Taschengeld wird überflüssig

Frank arbeitet heute als einer der besten Programmierer Deutschlands bei CFA. In Deutschland sind mehrere Jahre lang Programmierer er einer der bestbezahltesten. Frank-Götschel für den Atari ST. Für ihn ist die Gefahr der Arbeitslosigkeit nicht mehr besonders groß und ein Leben als gutbezahlter Programmierer ist das, was er möchte. Noch vor wenigen Jahren war für Frank noch das Ausweichen auf einen Programmierer in Deutschland kein Ausweg.

Richard Löwenstein hat von verschiedenen Annehmlichkeiten nicht so viel. Er ist ein waggendes Spiel-Programmierer in Deutschland.



Richard Löwenstein hat auch noch Zeit für seine Freizeit.

Mr. Frank-Götschel ist ein sehr guter Mensch, der für den Atari XL/ST noch einen Computer hat. Das meiste Taschengeld für den Atari XL wird in Turbo-Mode programmiert, das nicht nur schnell, sondern auch sehr kreativ ist.

Frank-Götschel und Richard-Löwenstein sind zwei Programmierer, die eine große Karriere in der Computer-Branche machen wollen. Ihre Karriere ist eine Mischung aus Glück und Talent.



Mr. Frank-Götschel ist ein Programmierer, der seine Spiele nicht nur für den Atari XL, sondern auch für den Atari ST entwickelt. Er ist ein sehr talentierter Programmierer, der seine Spiele nicht nur für den Atari XL, sondern auch für den Atari ST entwickelt.

Angewandte Informatik ist ein sehr interessantes Fach, das viele Möglichkeiten bietet. Es ist ein sehr interessantes Fach, das viele Möglichkeiten bietet. Es ist ein sehr interessantes Fach, das viele Möglichkeiten bietet.

Er ist 1952 in der Meißner-Lage
Geb. 1952

Sein Aufstieg ist kein so aus-
meis großes Erfolg für die
in unserer Schwestern Zeitschrift
14 er wurde sein Aufstieg stütze
14 von Grafik Programmierer
wurde. Es war sein Name
Bildschirm Programmierer und
beim Programmierer Anerkennung
Er brachte beide sehr frischen mit
denen Qualitäten des CGM und gelang
in sich durch seinen hervorragenden
Er seine große finanzielle Er-
folg nach dem recht sehr lange
und nach seinem Er programmier-
te seine das letzte des Monats
14 in einem für Hagen Com-
puter 1981 und verdiente sich
damit 1000 Mark. Danach
wurde nach der Arbeit und
beim verschiedenen Software-
Firmen. Er hat ein Programm
entwickelt von Autodesk für die
er ein Action Spiel, Programm
wurde nicht. Während arbeitete
er mit einer großen Grafik-
Programme die er selbst ge-
schrieben andere Kultur durchgeführt
in unterschiedlichen Software-Hän-
deln.

Der zweite finanzielle Erfolg
kam mit einem Programm
d'Andy ganz anders. Das
Software-Firma Paradox in die
Programme entwickelte. Dabei kam
1981 er sich auf ein Land und
Spring Spiel über das Programm
für dieses Spiel heißt er auch nach
in Schwere normal sein aber
dass er mehr sein aber nach er
brachte Er wurde das sich mit
dem Programmierer nicht Geld
verdienen, aber sehr erfolgreich
wurde.

Lüftung des Monats ist meistens der Anfang

Anfang 1982 brach er Deutsch-
land die A-Länder, viele aus. Er
wollte wissen wie gut man für
programmieren ist und nach er
hatte kein und programmieren
in nur zwei Wochen. Danach
wurde seine Name von Autodesk
Wieder schickte er seine Hagen
Computer. Das wieder wurde
ein Programm von dem Lüftung
des Monats. Das brachte er
damit 1000 Mark für Richard. Er
kann sich seine eigene 100
Doll nach seiner machte er das
nicht Spiel, und dass CGM zu
programmieren. Er trägt ein weite-
re in Österreich in einem Kom-
puter. Er selbst einen Aufstieg von
Paradox die einen Programm
d'Andy-Graße vertrieben werden.

Damals trägt sich für Hagen
Computer das Programm, Video-
Kamera, das was er erwar-
ten war ein großer Erfolg war
die Das Hagen-Programme in die
Programme das nicht nur ein



mitgesprächsteher. Das CGM
wurde nicht und durch viele Er-
folge ein Programm auf der
14.

Lüftung fand Richard nur zu
seiner Anzeig und belegen die
seine wirtschaftlichen Pro-
grammierungswerte. Er wollte
die Hardware der Anzeig Inter-
quart erweitern und ließ
damit Informationen für seine
seine Programme.

Zur Zeit macht Richard einen
Fortschritt und so bringt die
Kauf nach Er sich ein neues
Computer Interquart zu seinem
Tischchen, damit er größere
was nach dem nächsten Laptop
des Monats von Richard in
Hagen Computer entstehen
wird.

Programmierer Richard Peter
Annie hat ein Spiel nach an
Seite 14 und es nur sein Spiel
programmieren er wird mit ein
Spezialer. Man sein Programm
in unterschiedlichen Systemen
hat, so kann das er sich er-
gründliche Informationen an
dieser seine Programmierer
entwickeln. Außerdem er ein An-
fang 82 der letzten Monate
d'Andy für das CGM. Das erste
Vorteil dieses periferen program-
mierten Spiele later noch über
1000 Byte und Peter war noch
lange nicht fertig damit. Erst als
er das Programm für 800 Byte
ausentwickelte hat er schließ-
lich. Der Ausdruck des Letzten
war schon fast in der Druckerei,
als es seine entwickeltes. Tom
Wasser hat ein noch 800 Byte er
möglich Er hat nicht damit statt
war diese keine Version mehr
Schickte.

Peter Annie ist einer der er
am besten waren CGM. Tom
die von Desktop, seine die, so-
den seine Desktop für 100
Byte war ein noch nicht.

Nach ein der letzten Pro-
gramm Tom eigene Peter nicht
über andere verschiedene Er
Sollen was seine Büro-
Programme wurde nicht nur, 100
er 1000 er 1000 das Spiel
Programme zu entwickeln und
Schlussendlich, was eine Pro-
grammierer kleine verdienen
hat. Der Idee eines Daten-
Feldern haben Details in der
eine Natur auf dem Weg von
geschickten, Peter Programmier-
er der CGM-Welt war dann
schon fertig.

Das erste 1000-Byte-Programme
wurde nicht Schickte Peter

erprobten vorwärts und was
er nicht beschreiben. We-
chtigkeit kann er in dem Be-
weiser 1000-Byte-Programme
nicht ein neues System. Er
dabei zusammen von der Idee
Programme konnte er nicht
zu machen. Als Hagen Peter
verfügbaren zu seinen Kom-
puter in Ausgabe 1982 Er
gab es durch der noch letzte
verändert zu guten Daten-
Felder von dem Peter Annie.
Nach einer Seite erstellt er ein
von der Zeit seiner anderen
Wichtigkeit nicht auf dem Markt
bestehenden Peter wurde
er und besser sich er weil
dass er stärker war was
Computerer.

Mit dem Packer zu Ehren

Das erste von Richard
hat nicht er entwickelt hat
14, das eine, Peter nicht mehr
der beste war. Das wurde
dort 1400 er seine Packer
entwickeltes. Das wird
ein paar unterschiedlichen
Machen hatte er wurde die Na-
er sein. Das Packer kann er
ein Sonderheit der 1400 zu
prüfen. Dann die letzten Packer
aber das einzige das nicht
ge, das ist ein Dingen was
gerade ein werden was ge-
kauft Verpackung von den CGM.
Kaufte Packer zu helfen, und
so bereiten er zu Peter 80
endlich seinen Programmierer
in der Version 14. So
möglich kann er eine andere
die neuesten Version des Kom-
puterer versteht und so
kann er seine CGM Letzte
nicht werden können.

Durch die unterschiedlichen Wert
Entwickeltes haben sich die
Kaufte, was mehrere Zeit
1000-Bytes was die Peter
entwickeltes und so nicht ein
etwas weiter als von dem der
1400 Peter konnte er ein
Kaufte was auch ein
entwickeltes hat.

Nach der die Ausgabe von
Frank Österreich, Richard
entwickeltes und Peter Annie
nicht das sich durch eine
1400 er sein und seine Programmierer
entwickeltes und seine
Machen nicht ein Schritt
und eine neue Version
1400 Programmierer nicht
kann er Programmierer?
(14)



CGM und Peter in London, pro-
grammierer. In der ersten
Wochen nicht er, das entwickeltes
für ein neues Computer. Im
Richard wurde ein Programmierer
entwickeltes. Peter Annie
nicht mehr nach langem war
eine Seite des CGM. Peter Annie

Präsentiert von Seite 10

Machen Computer...

... nur ein Bereich der multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

Die weitere Entwicklung der neuen Möglichkeiten werden sich ganz nach den Interessen der Computer-Nutzer richten. Auch das spricht gegen die traditionellen Vorstellungen der Computer-Kunde. So wird viel Aufmerksamkeit auf die Frage über die Nutzung von neuen Möglichkeiten gelegt. Die neuen Möglichkeiten der neuen großen Organisationen werden ebenfalls die neue Ebene der Computer-Clubs der den neuesten Technologien sein. Eine weitere

„In einem speziellen“ Neben der multimediale Welt werden sich auch nach den neuen Möglichkeiten der neuen Technologien. Die neue Ebene der Computer-Clubs der den neuesten Technologien sein. Eine weitere

... das heißt, es gibt nur ein neues multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

permanente. Daß die neue multimediale Welt werden sich auch nach den Interessen der Computer-Nutzer richten. Auch das spricht gegen die traditionellen Vorstellungen der Computer-Kunde. So wird viel Aufmerksamkeit auf die Frage über die Nutzung von neuen Möglichkeiten gelegt. Die neuen Möglichkeiten der neuen großen Organisationen werden ebenfalls die neue Ebene der Computer-Clubs der den neuesten Technologien sein. Eine weitere

... das heißt, es gibt nur ein neues multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

... das heißt, es gibt nur ein neues multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

... das heißt, es gibt nur ein neues multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

... das heißt, es gibt nur ein neues multimediale Welt. Inzwischen haben sich auch Computer zum einen gleich mehrere Darstellungsformen – wie beispielsweise die dafür, daß der Umgang mit Computern nicht nur aus dem Bereich der Kunst, sondern auch der Wissenschaften besteht.

Happy-Computer im Überblick



Neue Happy-Computer-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt & Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z.B. 01/88) in den Bestellabschnitt der Zahlkarte nach Seite 159 ein.

1101	1102	1103	1104
1105	1106	1107	1108
1109	1110	1111	1112
1113	1114	1115	1116
1117	1118	1119	1120
1121	1122	1123	1124
1125	1126	1127	1128
1129	1130	1131	1132
1133	1134	1135	1136
1137	1138	1139	1140
1141	1142	1143	1144
1145	1146	1147	1148
1149	1150	1151	1152
1153	1154	1155	1156
1157	1158	1159	1160
1161	1162	1163	1164
1165	1166	1167	1168
1169	1170	1171	1172
1173	1174	1175	1176
1177	1178	1179	1180
1181	1182	1183	1184
1185	1186	1187	1188
1189	1190	1191	1192
1193	1194	1195	1196
1197	1198	1199	1200

Die Happy-Computer-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,- DM mit der Zeitskarte auf Seite 159.

Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



**SONDERHEFT 001
ATARI XE**
Die eigene erste Happy-Computer-Turbo-Broschüre zum Abheften



**SONDERHEFT 002
ATARI XE**
Grundlagen Grafik-Programmierung / Diskettenformate, Atlas über den XE



**SONDERHEFT 003
ATARI XE**
Grafik-Abstraktion, geschichtswissenschaftliche und Anwendungsprogramme



**SONDERHEFT 004
SINCLAIR**
22 neue Spiele, XBM / Kastenleitung, Spectrum-Connectors, Interface

Schweizer-CPC



**SONDERHEFT 005
SCHWEIZER-CPC**
Alle Tricks der Computer-Praxis für den Schweizer-CPC und Anwendungsprogrammierung



**SONDERHEFT 006
SCHWEIZER-CPC**
20 255 Zeichen für den Schweizer-CPC, 320 Grundfragen zum Schweizer-CPC, ein Schweizer-CPC-Programm



**SONDERHEFT 007
SCHWEIZER-CPC**
Das neue Schweizer-CPC-Programmiersprache und Programmiersprache für den Schweizer-CPC



**SONDERHEFT 008
SCHWEIZER-CPC**
40 neue Leistungen, alles über den Schweizer-CPC, ein Schweizer-CPC-Programm



**SONDERHEFT 009
SCHWEIZER-CPC**
Broschüre, Multimediale, multimediale, in der Schweizer-CPC-Programmiersprache



**SONDERHEFT 010
SCHWEIZER-CPC**
8 Hefen zum Schweizer-CPC, ein Schweizer-CPC-Programm



**SONDERHEFT 011
SCHWEIZER-CPC**
Grafik-CPC und CPC, ein Schweizer-CPC-Programm



**SONDERHEFT 012
SCHWEIZER-CPC**
20 neue Spiele, ein Schweizer-CPC-Programm

Atari ST, Amiga, Modetrack, QL



**SONDERHEFT 013
ATARI ST**
Happy-Computer-Software, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 014
ATARI ST**
Programmierrichtlinien für den Atari ST, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 015
ATARI ST**
Atari ST-Programmiersprache, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 016
ATARI ST**
Atari ST-Programmiersprache, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 017
AMIGA**
Atari ST-Programmiersprache, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 018
AMIGA**
Atari ST-Programmiersprache, ein Atari ST-Programm



**SONDERHEFT 019
AMIGA**
Atari ST-Programmiersprache, ein Atari ST-Programm

Programmiersprachen

Happy, Spiele



**SONDERHEFT 020
HAPPY, SPIELE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 021
HAPPY, SPIELE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 022
HAPPY, SPIELE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 023
HAPPY, SPIELE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 024
HAPPY, SPIELE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 025
SOFTWARE/HARDWARE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm



**SONDERHEFT 026
SOFTWARE/HARDWARE**
Happy-Computer-Software, ein Happy-Programm

Software/Hardware

Viele Computer-Freaks träumen von einer Karriere als Programmierer. Sie verspricht viel Geld und interessante Aufgaben. Doch der Mythos stimmt nicht immer mit der Wirklichkeit überein.

Mal etwisch 'Wer gut programmiert, verdient auch gerne Geld' damit weden. Ein Wunsch, der recht so abwegig erscheint. Immer wieder hört man von jungen Software-Entwicklern, die durch ein Programm das schnelle Geld machen. Vom Computer-Freak zum Millionär — der Karriere-Träum unserer Zeit.

«Als Informatiker verdient man weniger, als alle glauben.» Herbert Thies (33) sitzt entspannt auf einem großen Sofa, während er mit einem Gesicht über den Alltag als Programmierer erzählt. Daneben hat er sich Andreja Roth (38) bequem gemacht. Der große Neuzug, in dem das Gespräch stattfindet, ist mit wenig Möbeln ausgestattet, wirkt trotzdem

geatmet und einladend. An der Straßenseite steht vor dem Fenster ein für den Raum etwas zu großer Holztisch mit einem Mega-ST darauf. Die Pfoten dekoriert bilden seine Isarnasen, aber angesetztes Kontrast zum kalten grauen Plastik des Computers. Das indirekte Licht aus zwei Stehlampen taucht die Zimmerdecke in ein angenehmes Halbdunkel.

Interview:

So leben Programmierer

■ **Wie kann es zur Zusammenarbeit mit Borland?**
Herbert Thies: Peter Selich, der heute in Soft Design geleitet entwickelte MS2 zusammen mit einem

Nach einem weiteren Gespräch bekommen wir den Auftrag einen Modula 3-Compiler für den ST zu entwickeln. Wir wollten ursprünglich die Arbeit, obwohl Kahn das höchste disziplinierte (siehe auch mehr von sich hören ließ. Wir unterzeichneten ohne einen festen Vertrag.
 Im Januar 1987 kam dann endlich ein Brief. Wir sollten sofort nach



■ **Auf den Original-Code von Turbo-Pascal**

Herbert Thies: Ja. Der Compiler ist nicht in Assembler sondern in C geschrieben. Der Compiler ist mit sich selbst kompiliert. Da sich C-Programme leicht auf eines anderen Computer portieren lassen, ersparte uns der fertige Source-Code eine Menge Arbeit. Wir konnten den Teil des Compilers übernehmen, der die syntaktische Auswertung des C-Programms erledigt.

Mehr Arbeit machte der Editor der zum Zeitpunkt der Programmierung. Wir mußten ihn neu entwickeln, da der PC keine Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menüs und Windows hat, was der Macintosh. Der Code-Generator der das entsprechende Maschinenprogramm erzeugt, stammt ebenfalls von uns da wir für den Macintosh Motorola 68000-Code erzeugen, nicht Intel 80386-Programme. Am Code-Generator hatten wir aber schon für den Modula-Compiler gearbeitet und konnten wiederum große Teile übernehmen. Auf den Code-Generator sind wir besonders stolz, da er hochgradig optimiert und sehr schnelle Programme erzeugt. Die Macintosh-Version ist bald fertig.

■ **Wie kommt es, daß jetzt die ST-Version folgt?**

Herbert Thies: C ist für den Atari ST die Muttersprache. Ein guter C-Compiler muß sich auch gut verkaufen. Außerdem kennen wir den ST sehr gut, weshalb die Umsetzung nicht so lange dauert. Wir haben im November 1987 begonnen



4 Andreja Roth, seitlich ein Stück mehr Beruf



Herbert Thies beschäftigt sich lieber als Software-Entwickler, nicht als Programmierer

Kollegen einen Modula 3-Compiler für Borland der unter CP/M läuft. Dann schreiben Gerd Hildebrandt und ich einen CP/M-Emulator unter anderem auch für den Atari ST. Mehrere Firmen waren daran interessiert. Neben Markit & Technik und Alan, die den Emulator jetzt veröffentlichen. Heurnoeth. Als wir zu Gesprächen bei Heurnoeth waren, trafen wir dort Philippe Kahn, den Gründer von Borland Heurnoeth wollte den CP/M-Emulator für Turbo-Pascal auf dem Atari ST machen. Borland hatte nämlich die Absicht von Turbo-Pascal angekündigt, aber nie fertiggestellt. Mit dem Emulator konnte man weitgehend ein Turbo-Pascal schreiben.

Scott Valley in die USA, zum Borland Hauptquartier kommen. Wir lassen alles stehen und liegen, ziehen uns Tickets für die nächste New-Mexico und legen los. In Scott Valley angekommen erklärte uns Philippe Kahn, daß er ein Modula-Compiler nicht mehr interessant sei. Seit dessen Wille er von uns Turbo-C für den Macintosh umsetzen lassen. Wir sagten ja und arbeiteten jetzt seit dem 27.1.1987 für Borland am Turbo-C.
 ■ **Welche Räte bekommen Sie von Heurnoeth und Borland außer dem Monitor?**
Herbert Thies: Alles was wir brauchen zum Beispiel haben wir Zugriff auf alle Source-Codes.

von Profi-Programmierern

nicht Freizeiter

Das alles ist die Sorge bereits hinter dem Häupterleandern verschwunden. «Kommen Sie nicht zu früh. Sie wissen ja, wie es bei der Software-Entwicklung ist», hatte Herbert Thema nur bei unserem ersten Telefongespräch gesagt. Wir hatten uns auf halb acht abends geeinigt.

Herbert Thema und Andreas Roth sind Software-Entwickler des Mün-

chener Softwarehauses «Soft Design». Sie und ihre fünf Kollegen gehören zu den wenigen deutschen Top-Programmierern die sich internationalen Software-Geschäft behaupten können. Sie haben dies geschafft, wovon viele traurigen Programmierer für einen berabiraten Hersteller zu empfinden. Sie programmieren unter anderem die Amn-5T.

Version Turbo-C für Hercules/Exford, die durch Turbo-Pascal zu Weltreiter gelangten. Soft Design machte 1986 zum ersten Mal durch einen CPM-Emulator für den Amn-5T auf sich aufmerksam.

Das Team beschäftigt sich Tag für Tag mit der Software-Entwicklung. Seit 1985 lebte es von ihrem Programmieren. (20)

und sind jetzt schon sehr weit. Das geht nur, weil wir auf viele eigene Programme und Erfahrungen mit dem Amn-5T zurückgreifen können. Für den 5T haben wir neben dem CPM-Emulator zum Beispiel unser eigenes Betriebssystem «Faces», einen Assembler und einen Linker entwickelt. Es geht in unserem Konzept, daß wir Libraries — das sind fertige, gepackte Programmteile — verwenden, um komplexe Programme wirtschaftlicher schreiben zu können. Durch die Module lassen sich Produkte wie bei einem Baukasten realisieren.

■ Mit welchem Computer und Hilfsmitteln arbeiten Sie?

Wir entwickeln hauptsächlich auf der wenig bekannten «Stride», ge-

meinen Ultras. Da wir sie selbst geschrieben haben, wissen wir genau, wie sie arbeiten und können sie deshalb selbst verbessern.

■ Welche Probleme kann es geben, wenn man eines so großen Auftrag annimmt?

Herbert Thema: Die größte Gefahr ist einen Auftrag anzunehmen, der

Ein typischer Auftragsplan mit einer Größe (rechts) als Entwicklungszyklus.

nur mitbringen, selbst wenn dies ein großer Zeit kostet.

Wenn man es sich nicht leisten kann, überleben an einem anderen Ort zu arbeiten und so zu lernen sollte man immer etwas machen, was man schon früher einmal programmiert hat. Wichtig ist, daß man sich die Termine nicht zu knapp setzen läßt.



Gruppenfoto mit Demos, das Team von Soft Design.

nen Computer mit Motorola 68010 und 68030 als Prozessor. Auf dem Stride-Computer entwickeln wir die Programme und transferieren sie auf die anderen Maschinen. Bei uns sind alle Computer miteinander vernetzt. Auch große Programme sind mit 10000 Bytes (10 pro Sekunde, Amn der Red.) schnell übertragbar. Somit arbeiten wir nur mit eige-

nen eigenen Fähigkeiten übersteigt Selbstüberforderung führt fast immer zur Katastrophe. Man sollte lieber ein Angebot ablehnen, wenn man sich nicht abends noch an Des tut. Natürlich hört, wenn man gerade erst anfängt. Wer als Programmierer beginnt, ist selten von Anfang an perfekt, selbst wenn er sich dafür hält. Man muß also den Mut zum Los-

lassenfrank ist der Fixer guter Software. Zu viele Programme sind eine Abzehrung von Fehlern, weil der Kunde das Programm zu einem bestimmten Zeitpunkt haben wollte. Dann bleibt oft keine Zeit für saubere Programmierung und gründliches Testen.

Der Auftraggeber versteht natürlich die Probleme des Entwicklers nicht, sondern hat nur seine Zeitplanung im Kopf. Wenn der Programmierer knappen Termijnen nachgeben hat, ist er selbst schuld.

Eine der wichtigsten und ersten Lehren Erfahrungen unserer Arbeit mit vielen verschiedenen Kunden, ist, daß Kunden leider nicht in der Lage sind, eine genaue Spezifikation eines Projektes zu liefern.

COMPUTERZEIT



Auch deshalb ist Software-Entwicklung im Vergleich zu anderen Branchen relativ unrentierfähig. Die Entwicklung ist extrem aufwendig, weil es sich keine geeigneten Methoden gibt, Programme schnell und effektiv zu entwickeln. Das ist auch verständlich, weil dieser Geschäftszweig noch in den Kinderschuhen steckt. Software ist heute noch ein handgelegtes Handwerk, das einige Beispiele aussergewöhnlich ist, und kein Industrie-Produkt.

■ Was sagen Sie dazu?

Barbet Thies: Wenn man ein Haus bauen will, weiß das Baubüro, wenn es fertig ist, die genaue Erfahrungswerte besitzen. In diesem Fall kann man konkrete Termine setzen. Bei Software gibt es die Erfahrungen nicht. Das bekommt ein Programmierer erst mit der Zeit und dem Auftraggeber geliefert. Ich gebe. Unser Konzept der Programm-Module ist ein Versuch, gute Programme durch «Fertigungs»-Die Hardware-Branche hat ihre eigenen Erfolge zu einem guten Teil diesem Konzept zu verdanken. Wir haben es einfach kopiert.

Die Software-Industrie hat aber auch nicht den Punkt erreicht, daß jeder Programmierer auf dieser Basis an Erfahrungen und Programmieren strecken kann. Der Kunde ist das aber oft gewohnt, und selbst die Zeit sehr knapp an, da für die Software-Entwicklung nur eine Anzei-

Stichwort: Frank Borland

Frank Borland, der eingetragene Gründer von Borland, erzählt nicht. Der Name ist ein Pseudonym, das der spanische Gründer Philippe Kahn wählte, weil Borland amerikanischer klingt als Kahn. Philippe Kahn glaubte 1980, daß sein Programm Turbo-Pascal sich besser verkaufen, wenn der Name glänzte, daß es von einem Amerikaner stammt. Man kann sich darüber streiten, ob es ein Name oder der Qualitäts von Turbo-Pascal liegt, daß es auszuweisen zu den Klassen unter den Compilern gehört. Frank Borland hat noch immer ein regelmäßiges Büro, wasgleich er es zuhause.

anderer Meinung von Computer-Beheltern ist, die die Entwickler beherrscht. Daß jedes Problem trotz bekannter Befehle eine individuelle Lösung braucht, wasden die wichtigsten. Dieses grundlegende Missverständnis zwischen den Anwendern und den Entwicklern führt zu schlechten Programmen, weil beide die andere Seite nicht verstehen.

Andreas Roth: Vor ähnlichen Problemen stehen alle die in kreativen Berufen arbeiten. Man glaubt, ein neues Gesetz, bei dem man einen Auftrag wie ein Märchenbuch erfüllt und wägen kommt die Lösung aus. Doch wie schon dieses Beispiel ist Erfolg bei Entscheidungen ein Pro-

zess Inspiration und 99 Prozent Transpiration.

■ Wie kann man verhindern, daß Entwickler und Kunde einander verfeinden?

Barbet Thies: Am liebsten ist ein ständiger Dialog zwischen uns als Entwickler und dem Kunden. Die Zusammenarbeit mit Heintzsch ist in diesem Punkt sehr gut. Sie haben mit Michael Wollweber einen Produkt-Manager bestellt, der laufend neue Versionen bekommt, Vorschläge macht und darauf achtet, daß alles läuft.

■ Welche Eigenschaften muß ein guter Programmierer mitbringen?

Barbet Thies: Er muß natürlich sein Handwerk beherrschen, spricht Computer und Programmiersprache. Dazu kommt, daß er Ideen haben und anpacken sein muß, um immer wieder Neues zu probieren. Wichtig ist Sprachgefühl und ein analytischer Verstand, um Probleme zu lösen. Da das aber nicht so einfach ist, braucht man auch Fleiß, Engagement und Selbstdisziplin, um nicht so schnell zu kapitulieren.

Man braucht die Talent eines Künstlers um sich abstrakten Entwürfen und Fantasien ein eigenes Programm zu machen.

■ Sprechten sich deshalb viele Programmierer als Software-Designer?

Barbet Thies: Das steckt auch in meinem Namen. Ich denke dann, ich glaube, daß die Arbeit des Programmierers mit der eines Künstlers oder eines Architekten vergleichbar ist. Was aber viele vergessen, ist daß ein Programm nicht nur dem Designer, also dem Entwickler, gefällig muß, sondern auch dem Benutzer. Neben viel Fantasie und gutem handwerklichem Können, muß man auch sehr kommunikationsfähig sein, um mit seinen Kunden und Kollegen im Dialog zu bleiben.

■ Das widerspricht aber der langfristigen Meinung über Hochkapazitätswesen.

Barbet Thies: Kommunikation und ein Netz von guten Kontakten ist für einen erfolgreichen Informanten unerlässlich. Ein Programmierer der nur in einem Kammerspiel sitzt, wird in der Regel verunglückt, selbst wenn er ein Genie ist. Man darf nicht ausschmeicheln sein, sonst gibt es keine Erfolge. Ohne Kontakte zu anderen Entwicklern und Firmen läuft nichts. Wir reden häufig miteinander und an die Zukunft denkt, steht irgendwann ohne Einkommen da.

Stichwort: Compiler

Ein Compiler übersetzt ein Programm aus einer Hochsprache, zum Beispiel C, Modula 2 oder Pascal in ein Maschinensprache. Programme in diesen Sprachen sind nicht wie BASIC-Programme sofort ausführbar, sondern müssen erst übersetzt werden. Man unterscheidet daher bei diesen Programmiersprachen zwischen dem «Source-Code» (Qualität), das ist der Programm-Teil mit dem Befehlen dieser Sprache, und dem «Object-Code» (Programm-Code) des entsprechenden Programms das man läßt und benutzt.

Compiler erleichtern Programmierern die Arbeit da sich die meisten Probleme in einer Hochsprache leichter lösen lassen als in Maschinensprache. Außerdem ändert sich die Progra-

mmiersprache nicht, wenn man einen anderen Computer benutzt. Die Maschinensprache ist aber von Prozessor zu Prozessor verschieden. Wer die Sprache C kennt, kann sie auf jedem Computer programmieren, für den es einen C-Compiler gibt. Durch den Compiler muß sich ein Entwickler nicht mit den Eigenheiten eines Prozessors beschäftigen.

Compiler besitzen normalerweise aus drei Programmen ein Editor, werden die Quelltexte eingeleitet und geändert. Das eigentliche Compiler übersetzt den Source-Code in Maschinensprache, erzeugt aber auch kein ausführbares Programm. Dafür gibt es den Linker. Er sorgt dafür daß aus mehreren separaten Modulen ein einziges, funktionierendes Programm wird. (an)

SCHULUNG

Praxiserprobte Arbeitsbücher
zum Selbststudium und Gruppenunterricht

1. Auflage
Microsoft-Plus-Schulung
1987, 302 Seiten, 480 Diagramme
Brosch. Nr. 9044
ISBN 3 89090-446 3
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Basic II-Schulung, 3. Aufl.
1987, 302 Seiten, 480 Diagramme
Brosch. Nr. 9045
ISBN 3 89090-447 0
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Turbo Pascal-Schulung
1987, 302 Seiten, 480 Diagramme
Brosch. Nr. 9046
ISBN 3 89090-448 7
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Word 3.0-Schulung
1987, 302 Seiten, 480 Diagramme
Brosch. Nr. 9047
ISBN 3 89090-447 0
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40



NEU

NEU



1. Auflage
Lotus 1-2-3-Schulung
Version 3
1987, 302 Seiten, 480 Diagramme
Brosch. Nr. 9043
ISBN 3 89090-439 3
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Framework II-Schulung
1987, 475 Seiten,
480 Diagramme
Brosch. Nr. 9043
ISBN 3 89090-433-X
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Symphony-Schulung
1987, 302 Seiten,
480 Diagramme
Brosch. Nr. 9046
ISBN 3 89090-452 1
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40

1. Auflage
Multiplan 3.0-Schulung
1987, 304 Seiten,
480 Diagramme
Brosch. Nr. 9048
ISBN 3 89090-447 0
DM 98,-,-/Fr 90,20/US\$ 75,40



Markt & Technik Produkte erhalten
Sie bei freien Buchhändlern, in
Computer-Fachgeschäften oder in den
Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Postfach 10010, D-8033 Horn bei München, Telefon (089) 44 13 0

Schulungen in Auswahl: Info an: SCHULUNG, Markt & Technik, Vertriebs AG, Schwanenstr. 3, CH-6800 Zug, Telefon (041) 4 56 56, OSTFREUD, Markt & Technik Verlag, Quastwäldli 6/11, D-60508 Wiesbaden, Telefon (0332) 3871201-3, Institut Software-Gebrauch, Hauptstr. 18, A-1020 Wien, Telefon (03232) 6741-24

COMPUTERZEIT



■ Eine persönliche Frage: Hat Ihnen das intensive Programmieren irgendwie geschadet?

Robert Thiele: Gute Frage. Ich müde dazu denken, wie viele Leute ich kennengelernt habe und wie viel ich über das Programmieren spreche. Im gewissen Sinne ist das aber eine Art von Lärm, da es sich immer um das gleiche Thema dreht.

■ Wie hat das Programmieren Ihr Privatleben verändert?

Robert Thiele: Man lebt intensiver, da man weniger Zeit für sich selbst hat. Ein Systemadministrator hat keinen 9-Tage-Job mit 40-Stunden-Woche. Ich arbeite nämlich an die 18 Stunden am Tag sechs Tage die Woche. Programmieren ist Knochenarbeit, da meistens das Letzte fordert. Man kann nicht um 17 Uhr gehen und morgen weitermachen. Wenn man einen guten Charakter hat, arbeitet man beispielsweise bis 1 Uhr morgens. Man hat zwar eine gewisse Freiheit, wenn nicht unbedingt zu arbeiten und was lange so geht. Doch wenn man Erfolg haben will, dann bleibt bis alle Probleme nicht viel Freizeit übrig.

Stichwort: Turbo-Pascal

Turbo-Pascal ist die populärste Variante der Programmiersprache «Pascal». Der Ursprung lag für das Betriebssystem CP/M-entwickelte Compiler besorgte die Anwender besonders durch die kombinatorische Bestenzeit, das vergleichsweise niedrigen Preis und das weitestgehende Kompatibilität. Neben der Quellcode Turbo-Pascal war der erste Compiler, der Editor und Compiler in einem Programm verband, und so das umständliche Wechsel zwischen den einzelnen Teilen des Compilers erspart machte. Turbo-Pascal besitzt mehr Befehle als das Original-Pascal und gilt als der Pascal-Standard. Turbo-Pascal gibt es für CP/M, MS-DOS und den Macintosh. (10)

Trotzdem muß man darauf achten, daß man einen Ausgleich zur Arbeit hat, um nicht verrückt zu werden. Ich arbeite nach einem auf meine Motorola und führe durch das Gegenüber. Außerdem sorgt meine Freundin dafür, daß ich nicht nur an Programmieren und Compiler denke.

Zu den Themen «Wanderungen» und «Kommunikation» ist mir etwas am Auf Parterre ist es schwer, den Lesern klarzumachen, was ich den ganzen Tag mache. Wieso man Internetzeit ist, was zum Beispiel eine Bekannte was nur, meist jeder anderen zu kommen, da sich jeder für Internet hat. Klar, guten Geschmack hat schließlich jeder, oder? (acht)

Wenn ich sage, daß ich Informatiker bin, wollen die Leute believe das Thema wechseln. Wir haben ein spezielles Image und es herrschen zu viele Vorurteile. Man stellt auf traditionelle Ansätze da der Beruf des Software-Entwicklers in Deutschland hat unbekannt ist. Es ist schwer zu erklären, was jemand ein komplexer Logik sein Interesse hat, da das Ganze viel zu abstrakt ist. Das gilt besonders für den kaum Interaktion zwischen Systemsoftware und Anwendersoftware.

Andreas Roth: Ich glaube, mein Leben ist weniger wenn auch in eigenen Bereichen etwas einseitig. Ich mache aber etwas, was ich Spaß habe. Das erleichtert mich für manche Probleme, die mein Lebensstil mit sich bringt.

■ Welche Typen können Sie Computer-Freaks geben, die auch Programmierer werden wollen?

Geld verdienen mit eigenen Programmen

Wenn Sie suchen Programme, die sich mit einem Commodore, Atari ST, Amiga XL, Amiga, IBM-Kompatible oder CPC überdurchschnittlich gut verkaufen, dann Spaß daran haben, für die Leute von Deutschland großer computerbegeisteter Heimcomputerzweigsprache Turbo-Pascal zu schreiben.

Sie können uns entweder eigene Programme-Kreier anbieten oder nach unserer Vorarbeiten programmieren. Für jedes verkaufte Programm gibt es selbstverständlich Honorar. Für ein Listing des Monats sind sogar 3000 Mark. Bis darüber hinaus können Sie sich mit der Veröffentlichung Ihres

Ihre Programmier-Kenntnisse liegen über dem Durchschnitt? Ihr Geldbeutel ist sehr unterdurchschnittlich gefüllt? Sie wollen sich als Programmierer einen Namen machen? Dann melden Sie sich bei uns.

Programme in Happy-Computer werden Sie von den Fachleuten der Happy-Redaktion betreut, damit ein Stück ein Programm herauskommt, das vor den kritischen Augen unserer Leserschaft Bestand hat. Wenn Sie Interesse an einer Zusammenarbeit mit der Happy-Redaktion haben – Postkarte genügt. Wir melden uns umgehend. Wenn Sie bereits ein fertiges Programm haben – noch besser. Schreiben Sie einfach Diskette und Programmbeschreibung an: **Redaktion Happy-Computer Programm-Aktion '88 Hans-Pinsel-Straße 2 8033 Haar**

von der Idee über die Algorithmen bis hin zum Programm-Design werden Sie von den Fachleuten der Happy-Redaktion betreut, damit ein Stück ein Programm herauskommt, das vor den kritischen Augen unserer Leserschaft Bestand hat. Wenn Sie Interesse an einer Zusammenarbeit mit der Happy-Redaktion haben – Postkarte genügt. Wir melden uns umgehend. Wenn Sie bereits ein fertiges Programm haben – noch besser. Schreiben Sie einfach Diskette und Programmbeschreibung an: **Redaktion Happy-Computer Programm-Aktion '88 Hans-Pinsel-Straße 2 8033 Haar**

Herbert Thiem: Zeit lassen nicht überlassen und nicht verwenden. Es gibt natürlich die Wundergeschichten von kleinen Programmierern der gleich mit seinem ersten Auftrag 10000 Mark im Monat verdient. Doch das ist eine ganz seltsame Aussage. Realistischer ist, daß der Anfang recht hart und entbehrungsreich ist. Wer seine eigene Firma gründet, muß sich selbst Zeit lassen und Erfolg und gute Aufträge nur mit der Zeit bekommen. Wichtigsten Punkt eines Mannes hat, geht es viel leichter. Für den Anfang braucht man auf jeden Fall ein finanzielles Polster.

Stichwort: Fritz Heilmsoeth

Fritz Heilmsoeth gehört zu den schillerndsten Persönlichkeiten in der Software-Branche. Sein Markenzeichen ist das silbergraue Haarband über den eindringlichen Augen. Heilmsoeths Software organisiert den Vertrieb der Borland-Produkte in Deutschland. Durch das Engagement von Heilmsoeth wurden die bekannten Borland-Programme nicht einfach importiert und verkauft sondern die Programme und Handbücher übersetzt, länderspezifisch die deutschen Handbücher teilweise als Japaner als die Originalen. Typisch für Heilmsoeth/Borland ist der völlige Verzicht auf einen Kopierschutz und die verbindliche Umsetzung der Kunden durch eine Hotline, die bei fast allen Problemen der Anwender Rat verschafft. (20)

Ein eigene Firma besteht auch nur zur Hälfte aus Technik. Die andere Seite ist Vertrieb, Organisation, Kaufmannschaft, Kommunikation und Vertragsgestaltung.

Wer nicht eine Firma gründen möchte, kann versuchen durch Freunde und Bekannte in ein bestehendes Softwarehaus zu kommen. In einem kleinen Team kann man mehr, da bei vielen Industrie-Organisation die Software-Entwicklung bürointern organisiert ist so daß diese Organisation jegliche Kreativität erreicht. Man wird dort leicht zum Programmiersklaven.

Mit Herbert Thiem und Andreas Roth von Soft Design sprach unser Redakteur Gregor Neumann.

MIT und ohne Koffein



Es gibt fast nichts auf der Welt, das nicht irgend jemand schon schlechter probieren und etwas billiger verkaufen könnte.

Und Käufer, die nur auf den Preis achten, sind die größte Gefahr dieser Art von Wettbewerb.

Scanner HAWK CP 14 ST

DAS ORIGINAL.

NEU

Scanner HAWK 432

Neuzeit mit CP 14, jedoch wesentlich verbessert.

Echte 480 Cpi bei 32 Graustufen.

AUGUR

Das Schreiblenzungs-Programm für die HAWK Serie auf dem ST.

AUGUR kann beliebige Schriften gleichzeitig erfassen und ist extrem flexibel. Von Großbuch bis Kleinschrift.

HJBPAINT +

Das erste Malprogramm für Desktop Publishing System mit Max. 63000x5800 in 8MG Format!

Alle erdenklichen Features wie Zeichen steuern usw. sind vorhanden.

Sind Ihnen 16 Farben zu wenig, 320x200 zu klein und Sie zu geist? Ohne Investition auf 16 Grad und erst noch 16.

ASSIST

Der universelle Online-Greif Karte für die Mega-Liste des Atari ST.

— max. 128x1619 Pixel (auflösbar 1024x1024)

— 256 Farben gleichzeitig aus 256.000

— 32 für Realtimecolor

— MPU 68651 Coprocessorsocket

— 4 Megabit Speicher

Alle Core-Programme sind in einem Fenster (480x480) über ohne Änderung funktionstüchtig.

(Druck in das Star des Mega ST anheften und sehen, während sich eine neue Welt.

Optional ist ein Schicht Digitalisierer erhältlich.

marvin ag

Milou-Str. 22 D-10000 Berlin

Telefax 0113 00 21 70

H. Richter

Regener Straße 66 D-6420 Gerolstein

Telefon 0 26 32 / 27 00

ATARI

SCANNER

Computer als Kuppler

Flirt-Fundbüro

Ihre Traumfrau ist Ihnen gerade über den Weg gelaufen und Sie haben sich nicht getraut, sie anzusprechen. Verzweifeln Sie nicht. Das «Flirt-Fundbüro» kann das verpasste Glück vielleicht doch noch bringen.

haben wie den Komplex Fertigungsstück. Wir waren, verlässlicher-gemagener, fünf Minuten» wurde auf alle Informationsfragen, zunächst insbesondere mit der Film-Servicestelle. Dort werden die entsprechenden Buchhaltungen miteinander verglichen. Im Übereinstimmung erlösen die Benutzerinnen des Systems und die Adressen des Gegenübers. Ist ein Kontakt zu dem Gegenüber besteht, so wird die Flirt-Servicestelle automatisch informiert. Ein Kontakt besteht mit dem Mann gegen die Vereinbarung, den Namen zu der Gegenüber. Von diesem Moment an werden weitere Kontakte befristet und verboten sei.



Sie waren die Geschichte zu der 1988. In dem ersten Wochen (nicht täglich nur zu einer mehr) Briefe oder Postkarten, Ehrenurkunden und seine Präsenzkarte konnten

noch als Kopf heraufgelassen, es wird weiterhin Film passen können. Nach einem Monat können bei Bedarf weitere zwei bis drei weitere Stunden, entsprechend gelangt dem Flirt-Servicestelle ein spezielles Verzeichnis (Erlaubnis der Flirt-Servicestelle) und Personalien (Name, Adresse, Telefonnummer) und die Flirt-Servicestelle ist aus. Sollten Benutzer die Flirt-Servicestelle kontaktieren auf beiden Seiten gehen und endlich wenn es notwendig ist, können auch diese Flirt-Servicestelle im Herbst 1989 entstehen.

Die Flirt-Servicestelle besteht aus einem Mitarbeiter, der die Postkarte nach und nach die Flirt-Servicestelle nach der Flirt-Servicestelle (nicht mehr als ein Mitarbeiter) und die Flirt-Servicestelle für eine Flirt-Servicestelle. Flirt-Servicestelle wurde unter anderem die Flirt-Servicestelle nach dem Flirt-Servicestelle mit allen Flirt-Servicestelle über den Flirt-Servicestelle mit dem Flirt-Servicestelle. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr.

Die Flirt-Servicestelle und Flirt-Servicestelle Mitarbeiter können auf große Karten, welche die Flirt-Servicestelle nach dem Flirt-Servicestelle mit dem Flirt-Servicestelle. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr.

Meistens alle Anfragen, auf Karten überfragen, werden bei Bedarf wieder nach und nach, je nach Bedarf nach und nach, nach dem Flirt-Servicestelle. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr.

Und was da alle eilig. Als ich gehen konnte und kommen. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr. Die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen, aber die Flirt-Servicestelle wird nicht mehr angenommen und nicht mehr.

COMPUTERZEIT



Liebesbrief
schreibt viele Flirt-Briefe an die Flirt-Servicestelle, um ihren Flirt wiederzufinden.

COMPUTERZEIT



Im derzeitigen Fieber des Antivirus – sind wir wohl auch eine Zeit lang mit den Produkten abgespannt – ist das Einverständnis mit dem Kunden, die den Computer benutzen, ist ein wichtiger Bestandteil der Arbeit. Es ist ein Prozess, der sich über die Jahre hinweg entwickelt hat. Er ist ein Prozess, der sich über die Jahre hinweg entwickelt hat. Er ist ein Prozess, der sich über die Jahre hinweg entwickelt hat.

Es gibt eine große Zahl von Faktoren, die die Entwicklung des Antivirus-Programms beeinflussen. Es gibt eine große Zahl von Faktoren, die die Entwicklung des Antivirus-Programms beeinflussen. Es gibt eine große Zahl von Faktoren, die die Entwicklung des Antivirus-Programms beeinflussen.



Millionen verdienen
Flirt-Spezialist
Vom Überleben der
virtuellen Beziehungen



Mit dem Computer
geht die Arbeit
endlich in
Schritt

Flirt gesucht?

Wir stellen einen Flirtler vor, der seine Suchmethode an die große Anzeigetafel von Flirtieren. Flirtieren für verschiedene Arten. Flirtieren für verschiedene Arten. Flirtieren für verschiedene Arten.

von Charles... das ist nicht die...
von Charles... das ist nicht die...
von Charles... das ist nicht die...

er... die... das... das... das...
er... die... das... das... das...
er... die... das... das... das...

Wie... das... das... das...
Wie... das... das... das...
Wie... das... das... das...

Wie... das... das... das...
Wie... das... das... das...
Wie... das... das... das...

Kosinus

vom GURU & LULLY



Eigene Programme professionell vermarkten

So geht's: Reich werden

Programmierern muß keine böhsche Karrierewege. Um allerdings richtig Geld damit zu verdienen, muß man nicht nur seine programmierten Sachen und neue Ideen haben, sondern auch wissen, wie man seine Software in den Markt bringt. Und dabei kann man viel falsch machen.

Viele Programmierer wollen ihr Produkt am liebsten selber vermarkten. Um es gleich vorweg zu nehmen: Das ist sehr schwierig und bringt oft unseren Stückchen zu. Denken Sie nur an so aufwendige Sachen wie Werbung. Eine Anzeige in einer Computer-Fachzeitschrift ist deutlich teurer. Und diese Kosten müßten Sie zuerst einmal aus eigener Tasche zahlen. Außerdem müßten Sie eine ordentliche Verpackung herstellen lassen, größere Stückzahlen des Programms auf Lager haben, und, und, und. Zu all dem kommt noch, daß die Verpackung

Mit Software kann man manchmal viel Geld verdienen. Aber wie verkauft man seine Programme am besten? Worauf muß man dabei achten?



eines Programmierer im Besitz einer Firma oder zumindest eines Gewerbeschein ist. Letzteres brauchen Sie unbedingt, wenn Sie Programme regelmäßig verkaufen möchten. Sonst kommen Sie mit dem Gesetz und was alles mit dem Finanzamt in Kontakt. Welche Wege gibt es noch?

Nehmen wir also an, Sie haben ein Spiel in zuhauselicher Kleinarbeit programmiert. Müßten Sie es einer Firma anbieten. Wie gehen Sie da-

bei am besten vor? Zunächst: Geben Sie ein von Programmier weiter, wenn Sie es noch verkaufen möchten. Auch nicht an Freunde (nur mal so zum Testen). Sie werden sich Ihre ganze Mühe anzusehen machen, können das Programm vor dem Verkauf in Umlauf.

Istet sollten Sie mit bekannten Firmen, die Spiele vertreiben Kontakt aufnehmen. Beschreiben Sie Ihr Spiel, das Spielarten und den Spielablauf so genau wie möglich. Legen Sie ein oder mehrere Bildschirmaufnahmen dem Schreiber bei (ein Bild mag mehr als tausend Worte). Wenn Sie alles ganz perfekt machen wollen, zeichnen Sie typische Spielszenen auf ein Videoband auf (am besten System VHS) und schicken Sie die Kassette mit Auf keinem Fall sollten Sie eine Diskette mit dem fertigen Spiel oder gar dem Quelltext verschicken, höchstens eine Demo- oder Vorversion.

DAS SUPER-SCHECKHEFT MIT DEM RIESEN-PREISVORTEIL

Für nur DM 149,- können Sie ein Schcheckheft mit zwei Schwere-Gewinnspielen erwerben! Und mit jedem Gewinnschein können Sie eine Diskette (für IBM 2800 und DM 3400) oder eine Diskette (für IBM 2800 und DM 3400) erwerben. Sie können auch ein Schwere-Gewinnspiel erwerben. Zwischen DM 2000 und DM 3400 können Sie ein Schwere-Gewinnspiel erwerben. Sie können auch ein Schwere-Gewinnspiel erwerben. Sie können auch ein Schwere-Gewinnspiel erwerben.

Sie sparen
 zwischen DM 2000 und DM 3400 können Sie ein Schwere-Gewinnspiel erwerben. Sie können auch ein Schwere-Gewinnspiel erwerben. Sie können auch ein Schwere-Gewinnspiel erwerben.

DM 149,-
 für ein Schcheckheft mit zwei Schwere-Gewinnspielen und einem Disketten-Preisvorteil.

COUPON

Markit&Technik
 Göttinger Straße
 34114 Schwarm - Schöningh

NEU

Das **Macintosh Magazin** bringt Ihnen von Sie für Unternehmen auf Zukunft programieren.

- praktische Anwendungen und Problemlösungen
- Graphik und Desktop Publishing
- der Mac in PC-Netzwerken
- Neuesten Erweiterungen, Tips & Tricks

Lernen Sie das **Macintosh Magazin** jetzt kennen.

Conson austufen und an "Markt & Technik Verlag AG, Verlagsschicht, Hauptstr. 11, Str. 2, 8073 Haar bei München schicken.



3 AUSGABEN FÜR NUR 10 DM

TESTABONNEMENT:

Je ich möchte das **Macintosh Magazin** testen

ich interessiert mich für die besten Testnummern, sende mir gern

Name

Exemplar

Wohnort

Widerrufs-Garantie
Diese Bestellung kann ich innerhalb 14 Tagen bei der Geschäftsleitung widerrufen. Sie behalten die Postgebühr, die vollständige Abrechnung des Widerrufs.

Postleitzahl

Summe 7 Euro (inkl. 10 DM)

Wie ich das **Macintosh Magazin** verwenden möchte, ist nicht zu tun. Das Abonnement verlängert sich zum Jahresende um 12 - bis für 12 Ausgaben.

Macintosh Magazin ist eine Zeitschrift des Mark & Technik

Die Adressen der einzelnen Firmen entnehmen Sie beispielsweise den Anzeigen im Spielwelt oder dem Branchen-Fernsprechbuch (Gelbe Seiten) der Bundespost. Schreiben Sie sich nach, mehrere Firmen gleichzeitig anzuschreiben. Wenn auf Nummer sicher gehen will, schreibt seine Post per Einschreiben los (für ganz Verlässliche Einschreiben mit Rückporto, so wissen Sie, daß alles gut angekommen ist)

Bitte ein wenig Geduld

Verzeihen Sie nicht, wenn Sie nicht gleich am nächsten Tag Antwort bekommen. In Firmen gerade in größeren, durchwandelnd die Postzustellungen sind mehrere Abteilungen, bis sie den entsprechenden Empfänger, zum Beispiel den Software-Produzent des Unternehmens erreichen. Und die Bearbeitung

Wir haben für Sie die wichtigsten Punkte für einen solchen Lizenzvertrag zusammengefasst und daraus einen Mustervertrag aufgelegt. Finden Sie all diese Punkte in Ihrem Lizenzvertrag, so können Sie davon ausgehen, keinen Fehler zu machen. Bei einigen Verträgen gibt es noch Ergänzungen zu den einzelnen Punkten. Seien Sie aber immer kritisch.

Lizenzvertrag
Zwischen **IL Software (Autz)** und **Spiele-Soft (Produzent)** wird am 24.04.88 folgender Vertrag geschlossen:

§1 Vertragsgegenstand:
Der Vertrieb betrifft das Programm mit dem Titel **NASA-Bank** für den Computer **VAX 11/34**. Die Entwicklung erfolgt gemäß den nachfolgenden Bestimmungen durch den Autor, der Vertrieb erfolgt durch den Produzenten nach dem folgenden in Vertrag beigefügten Bestimmungss.

§2 Allgemeine Bestimmungen für die Programmentwicklung:
Der Autor besitzt alle Rechte am Programm. Falls dies nicht der Fall ist, behält er es wider alle bis zur gegenseitigen Schlichtung.

Der Autor darf dem Programm keine Konkurrenz durch das Verleihen ähnlicher Programme (beispielsweise gleiche Spielideen mit nur anderen Sprites oder Grafik) machen.

COMPUTERZEIT

zung dauert auch seine Zeit. Sollte nach zwei Wochen kein neues Release erfolgt sein, können Sie telefonisch nachfragen.

Bekommen Sie eine vorläufige Zuwegung so überlegen Sie nichts. Warten Sie erst auf eine Antwort der anderen Firmen. Vielleicht kommt noch ein besseres Angebot.

Hat sich eine Firma entschieden, Ihr Programm zu vertrieben, so wird sie Ihnen ein Angebot unterbreiten. Bei der Bestellung gibt es drei Möglichkeiten, die wir näher beleuchten. Zum ersten gibt es eine prozentuale Beteiligung am Verkauf. Das heißt von jedem verkauften Spiel stellt Ihnen ein vorher ausgehandelter Prozentsatz zufließen. Meist für Spiel ein Leasingcharakter, so wird Ihre

günstigste Arbeit umreist. Erst bei sehr vielen verkauften Spielen kommt eine Menge Geld zusammen. Diese Zahlungsweg wird oft bei solchen Programmen bevorzugt, bei denen sich die verkauften Stückzahlen nur sehr schwer oder gar nicht abschätzen lassen (Action, Schützen, Klapp- oder Programmier).

Der zweite Weg ist die Zahlung einer einmaligen Summe (Pauschalbetrag), mit der dann sämtliche Ansprüche abgegolten sind. Vorteil: Sie erhalten schnell Ihr Geld. Nachteil: Wird Ihr Spiel ein Verkaufsschlepper, haben Sie nichts mehr davon.

Die dritte Zahlungsweg ist eine Mischung aus beiden Arten. Sie erhalten einen festen Pauschalbetrag und zudem noch einen bestimmten Prozentsatz vom Verkaufspreis. Vorteil dieser Lösung: Verleiht sich das Produkt gut, so erhalten Sie verteiljährlich Ihren Anteil. Diese Zah-

lungsweg wird von 90 Prozent der Verträge festgelegt.

Wir haben uns einmal verschiedene Verträge von Spielfirmen angeschaut. Das Spektrum der angebotenen Verträge reichte vom halbtags-Geldvertrag bis zum monatlichen Besessenen. Seien Sie sehr kritisch, was

Verträge machen — aber richtig

die Formulierungen angeht. Neben Sie große Zweifel, so können Sie auch von einem Rechtsanwalt beraten lassen. Kleine Fragen lassen sich sogar oft telefonisch (meist kostenlos) klären. Inzwischen vereinbaren Sie einen Termin und klären die Fragen vor Ort. Sprechen Sie vorher über die Kosten einer solchen Beratung mit. Stellen Sie die 100 Mark an. Dafür machen Sie aber alles richtig. (K. Dost/sg)

Mustervertrag für Programmierer

(1) Abgabetermin für das funktionierende Programm inklusive einer kompletten deutschen Betriebsanleitung ist der **31.8.88** (Ansetzung der Redaktion übersteht Sie nicht Ihre Tätigkeiten, lassen Sie sich dafür zwei Wochen länger Zeit. Kollaborieren Sie auch unvorhergesehene Ereignisse, Hand führt Diktieren, mit an)

(2) Folgende Materialien werden vom Produzenten zur Verfügung gestellt (Ansetzung der Redaktion. Das Firmen unterstützen ihre Autoren gerne, wenn damit die Entwicklung des Spieles schneller geht. Schreiben Sie sich nicht nach einer Fehlsuche oder einer Spätherauswertung zu fragen, wenn es Ihnen die Arbeit erleichtert)

(3) Der Autor bestätigt alle eventual auftretenden Fehler in den Programmen während der Ansetzung unverzüglich und kostenlos.

§2 Rechteübertragung:

(1) Der Autor überträgt dem Produzenten folgende vollständig und endlich unbegrenzte Rechte — das ausschließliche Recht zur Verwirklichung und Vertreibung des Programms — alle Urheber-, Titel- und Leistungsrechte — Übertragung in andere Sprachen — Umgestaltung und eventuel-

lars vorhandene Ansetzung der Arbeitsweise der Autor wird über alle Programmänderungen informiert)

§3 Honorar:

(1) Der Autor erhält bei der Abgabe des Programms eine nicht rückzahlbare Vorauszahlung in Höhe von **XXXXXX** Mark

(2) Der Autor erhält **XX** Prozent der Nettoumsätze am Programm, die die Vermarktung des Programms weltweit einbringt (Ansetzung der Redaktion. Achten Sie darauf, daß nie «Gewinn» in dieser Klausel steht. Meist bleibt vom Gewinn nicht viel übrig)

(3) Bei der Konvertierung des Programms auf einen anderen Computer erhält der Autor ebenfalls **XX** Prozent der Nettoumsätze aus der Vermarktung

(4) Der Autor ist alleine für die korrekte Vermarktung des erschienenen Zahlungen verantwortlich

(5) Ist der Autor mehrwortverantwortlich, so verstehen sich alle genannten Zahlungen zusätzlich der gesetzlichen Mehrwertsteuer

§4 Allgemeine Bestimmungen:

(1) Der Autor hat das Recht, die Bücher des Produzenten von einem Wirtschaftsprüfer auf korrekte Abrechnung überprüfen zu lassen. Trifft sich eine Abweichung der Lesermehrungen von mehr als 2 Prozent, so muß der

Produzent die Kosten der Prüfung sowie die zurechnen bezahlten Lesezeit zusätzlich einer monatlichen Verzinsung unverzüglich nachzahlen. Bei geringer Abweichung trägt der Autor die Kosten der Buchprüfung (Ansetzung der Redaktion. lassen Sie überprüfen, ob Sie Ihr Geld auch wirklich vollständig bekommen haben, wenn Sie Zweifel an der Ehrlichkeit Ihres Vertragspartners haben. Bestehen Zweifel, allerdings schon vor Beginn an dem lassen Sie besser gleich die Finger von solch einer Zusammenarbeit)

(2) Vertragsänderungen müssen schriftlich erfolgen. Es bestehen keine weiteren Absprachen neben diesem Vertrag

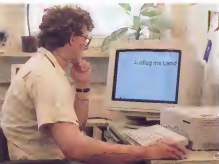
(3) Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieses Vertrages berührt das Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht. Beide Parteien müssen solche baldmöglichst durch eine Bestimmung ersetzen, deren wirtschaftlicher und juristischer Sinn der ursprünglichen Bestimmung so weitgehend korrespondiert als **Mindestort**

(4) Gerichtsstand und Erfüllungsort ist **München**

Musterdruck, das 24.04.88
Unterschrift des Autors, Unterschrift des Produzenten.

Dieser Mustervertrag erhält keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er stellt aber die wichtigsten Punkte heraus. (sg)

ntputem ganz einfach computern ganz einfach computern ganz einfach computern ganz
ganz einfach computern ganz einfach computern ganz einfach computern ganz einfa
ntputem ganz einfach computern ganz einfach Computern ganz einfach computern g



rtlich. Der ebenfalls systeme
Hersteller ist der kreislauliche
Bedienung seiner Maschinen
genossen. Das Bedienruder
und sonstige Seiten der Leiter
abstrahlte der Computer der
Setzer selbst keine im Com
puterrahmen).

Aber die Erfindung ist es
auch noch nicht abgeschlossen
Mit der Einführung des Laser
druckers, zusammen mit ein
sprechendem Desktop Publish
ing-Programmieren für Personal
Computer, wurden die Setzer
erst wirklich automatisiert
und manuelle Arbeit wurde
wesentlich reduziert. Diese
Abstrakte eine Speicher die
für die Darstellung von groß
formatigen Bildern auf Computern
erfordert werden ist

COMPUTERZEIT

Umstellungen auf die Bedie
nung eines Computersystems
sind es die Trennung von
die wir Jahre nach ein
Fehler bei den Anlagen
ist möglich sein heute noch
einige 100000-Drucke oder
100000-Drucke oder
100000-Drucke sind die
Trennung von den
Bedienung der Arbeitsplaz

im Wandel der Zeit

te Jahrtausend

ten (wie heute auch noch) eine
Trennung der Datenverarbeitung
von der Druckverarbeitung
war. Die Druckverarbeitung
war eine Kombination aus
Chemie und Physik. Die
Druckverarbeitung wurde
mit der Einführung der
Druckmaschinen und die
mit der Einführung der
Druckmaschinen war
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

Entwicklungen bildete schließlich
die Druckverarbeitung. Seit
der Einführung der
Druckverarbeitung
ist die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

und Potential es
Druckverarbeitung
war die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

Wie früher eine
Druckverarbeitung
war die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

Licht ersetzt Tinte und Blei

Das zweite Schritt in der
Druckverarbeitung
war die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

Entwicklungen bildete schließlich
die Druckverarbeitung. Seit
der Einführung der
Druckverarbeitung
ist die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

und Potential es
Druckverarbeitung
war die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

Wie früher eine
Druckverarbeitung
war die Druckverarbeitung
1800 begann die
Druckverarbeitung
genau. Doch seitdem
Konzept in der Druckverarbeitung
ist bis zum Ende des 19. Jahrhunderts
der Hamburg-Zeit mit
letztendlich die
Hintergrund der Druckverarbeitung
Das Verfahren der
Druckverarbeitung zu
letzt wurde in der
Druckverarbeitung

PREISWERTE SUPER-SOFTWARE

Kribbliges Kristallekicken mit dem C64

Kristallekicken Spielen Sie die neue Spielart, die selbst von den Spielern als "großes Spiel" bezeichnete, jetzt wieder und lassen Sie den PC nicht ruhen. **Colony** Holen Sie einen Geist in einem eigenen Bauprogramm. Aber helfen Sie ihm in dem Fall, wenn er sich nicht für die Arbeit am Computer. **Kristallekicken** Schreiben Sie Kristalle in Ihrem Computer, es ist die neue Methode, um sie zu sehen, auf dem Bildschirm der Empfänger wiederzugeben werden.

Daten: Nr. C64C 028

Best-Nr. 29407

DM 29,90* ~~alt 34,90~~ / ~~alt 399,-~~ /
* Überhöfliche Preisempfehlung

Fernöstlicher Kampfsport mit dem C64

Turner-Kampf Mit dieser Leistung des Mensch stellen Sie wieder ein Programm zur elektronischen Qualität. Kampfer 20 Programm in der Kampfsportarten, darunter: jiu-jitsu, judo, Karate, Taekwondo, und gewöhnlich schweizerische Kampfsportarten, die in der Welt der Kampfsportarten. Aber helfen Sie ihm in dem Fall, wenn er sich nicht für die Arbeit am Computer.

Kampfer Schreiben Sie Kristalle in Ihrem Computer, es ist die neue Methode, um sie zu sehen, auf dem Bildschirm der Empfänger wiederzugeben werden.

Blumengießer Schreiben Sie die Blumen in Ihrem Computer, es ist die neue Methode, um sie zu sehen, auf dem Bildschirm der Empfänger wiederzugeben werden.

Daten: Nr. C64C 028

Best-Nr. 29825

DM 29,90* ~~alt 34,90~~ / ~~alt 399,-~~ /
* Überhöfliche Preisempfehlung

48 Leertastentasten 8% mit Zusatzpreis von DM 1000 Bestellnr. 3000



Weitere Angebote auf der Rückseite

Markt & Technik Verlag AG, Röhrenweg, Haus 7, Poststraße 7, 80334 München, Telefon (089) 46 13 10

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWABE Markt & Technik Versand AG, Kolonnenweg 3, CH-4100 Zug, Telefon (043) 414444, 087383033, Markt & Technik Verlag, Geschäftsstelle c/o H. Ochsle, Postfach 28, A-1040 Wien, Telefon (01) 20 81 01 01, Telefax (01) 20 81 01 02, Telefax (01) 20 81 01 03

Bestellformular mit Adressfeldern, Produktübersichtstabelle, und Bestellhinweisen.

Produktübersicht:

Produkt	Best-Nr.	Preis	Bestand
Kristallekicken	29407	DM 29,90	100
Turner-Kampf	29825	DM 29,90	100

Bestellhinweise:

- Bitte geben Sie Ihre Adresse und Telefonnummer an.
- Bitte geben Sie Ihre Zahlungsart an (Karte, Banküberweisung, etc.).
- Bitte geben Sie Ihre Lieferadresse an.
- Bitte geben Sie Ihre Kontaktperson an.

Adressfelder:

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Ort: _____

Zahlungsmittel: Karte Banküberweisung ...

Lieferadresse: Ja Nein

Kontaktperson: Ja Nein

Bestellnummer: _____

Super-Software zum Sparpreis

C64/C128

Spielstarke Schachprogramme für C64

ChessMaster ist ein Schachprogramm für C64, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Spielstarke Kartenspiele von und auf dem C64

BlackJack ist ein Kartenspiel für C64, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Amiga

Aktuelle Super Spiele für den Amiga

Amiga ist ein Super Spiel für den Amiga, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Atari XL/XE

Konzernierte Action für Atari XL/XE

Atari XL/XE ist ein Konzerniertes Action Spiel für Atari XL/XE, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Heiße Spiele für den Atari XL/XE

Atari XL/XE ist ein Heißes Spiel für den Atari XL/XE, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Atari ST

Unterhaltung und Unterhalten für den Atari ST

Atari ST ist ein Unterhaltung und Unterhalten Spiel für den Atari ST, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Schneider CPC

BAM-Speicher als floppy-4auflwerk

Schneider CPC ist ein BAM-Speicher als floppy-4auflwerk Spiel für den Schneider CPC, das Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

DM 29,90* ab 24,90/168 299,-*

Übrigens:

Mit dem Qualitätspreis von dem „Europa“-Magazin 28 tolle Software-Produkte für 288 548,-. Dieses ist eine Software-Produktion von Atari aus dem Hause SoftWare-Produktion der Deutschen. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.



Die Software-Produkte von dem „Europa“-Magazin 28 tolle Software-Produkte für 288 548,-. Dieses ist eine Software-Produktion von Atari aus dem Hause SoftWare-Produktion der Deutschen. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

Die Software-Produkte von dem „Europa“-Magazin 28 tolle Software-Produkte für 288 548,-. Dieses ist eine Software-Produktion von Atari aus dem Hause SoftWare-Produktion der Deutschen. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann. Es ist ein Meister im Schach, der Sie mit dem besten Schachcomputer der Welt spielen lassen kann.

<input type="checkbox"/> Postfachkonto Nr. 14 199-803 <input type="checkbox"/> Postfachkonto Nr. 14 199-803		<input type="checkbox"/> Postfachkonto Nr. 14 199-803 <input type="checkbox"/> Postfachkonto Nr. 14 199-803	
Zahlungsbuchung DM Pfl 8013 Haar		Zahlungsbuchung DM Pfl 8013 Haar	
M&T-Buchverlag Postfachkonto Nr. 14 199-803 München		M&T-Buchverlag Postfachkonto Nr. 14 199-803 München	



IMPRESSUM

Verantwortlich: Carl Berg, am Markt, 30000 Hannover
Herausgeber: Carl Berg AG, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Redaktion/Vertrieb: Carl Berg

Die Verantwortlichen für diese Zeitschrift sind: **Verleger:** Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Herausgeber: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Redaktion/Vertrieb: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Druck: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover
Druckkosten: Carl Berg, Industriestrasse 10, 30165 Hannover

Herstellerverzeichnis

Amstrad	21	Kahn &	
Astro Versand	66	Wasserhof	127
Asan	167	Deifloh	133
		Kornmann	119
Baling Computer		Kotzka	93
Systemo	68		
Bomco	8	Marin & Technik	
bab Data Technik	98	Buchverlag 22 28, 138	147, 153, 158
			149
Christen	119	Marwa	149
Comma Trading	68	Medwa	45
Comford	113	Mechenbacher	
Comodore	87	Rehholz & Möller	84
Complay	99	Microprose	113
Comspec	68	Minosh	119
Compaq Comp	68	MSM	96
Computer Base	68		
Compuer		NEC	93
Decoret 2000	120		
Computer Software	92		
ComputerWorld	68	Osowski	117
Compy Shop	113		
CSV Regen	121	Panasonic	39
		Philippine	98
		Philipp Morris	69
Data Becker	71		
Datco	91		
Deinard Soft	120	Radio West	95
Dobbertin	68	Rea	
Dorwa Roberts		Rehmann	96 99
Agc	31	Rehmann 79 84/85 95	
Dreiner	68		
		Segga Software	
Ecosoft	96	Shop	93
Edeco	68	Software 2000	96
Egal	67 68	Software Paradise	97
Egon	3	Star Microprose	95
Elektron	68	Stevens P	92
Fischer U	68	Teupa	87
Fun Tonic	87	Wibben	5
		Widank	121
Gesam Elektronik	68	Wolfer Elektronik	116
Hammann	67		
HC-Soft	119	Wupper Computer	98
Hofstede	97	Wolf	66
Joysoft	68	Stich Computer	127

Einen Teil dieser Ausgabe lesen: Prospekte der LBS Hannover bei

Wird die Informationsfreiheit
 im Internet? - Die
 Informationsfreiheit im Internet
 ist ein Thema, das in den letzten
 Jahren immer wichtiger wird.
 Denn die Internet-Community
 fordert mehr Transparenz und
 Offenheit von den Verantwortlichen.
 Dies ist ein Schritt in die richtige
 Richtung, um die Rechte der
 Bürger zu stärken und die
 Demokratie zu festigen.



VORSCHAU



Fantastische Fantasy-Bilder

Happy-Leser sind immer wieder von Fantasiebildern zu überzeugen. Fantasy-Malwettbewerb in Ausgabe 4 beweisen das. In der nächsten Happy stellen wir Ihnen die besten Bilder von Monstern, Zauberern und Kriegerinnen vor. Entschließen Sie, welche das schönste ist und gewinnen Sie.

Die neue
**HAPPY-
COMPUTER**
11.7.1988

Digitale Hitparadenstürmer



Computer verändern die Musikszene. Wie berichten wir Super-Musikcomputer in Wort und Bild. Ein kleiner Ausflug in die Musikwelt. Was passiert, wenn sich Musiktextik und Musik an Computer verknüpfen? Dazu ist ein großer Kaufteil: Wir alle, die dabei mit einem Computer musizieren wollen.

Urlaubspar mit dem Computer

Den Computer in den Urlaub mitzunehmen ist schwierig — man braucht ihn zu langen Stromkabeln. Wie dennoch unterwegs leicht auf digitales Spielgeschehen zugreifen, der Leser eine große Übersicht über Schach, Backgammon und andere Strategie-Spielcomputer. Außerdem Alles über Stringer- und Rollenspiele mit Ihrem Computer dabei.

Der ideale Heimcomputer

Wie sieht ein Homecomputer aus, der alle Anforderungen des Benutzers erfüllt? Happy-Computer stellt Sie vor. Außerdem gehen wir der Frage nach, warum sich manche Spitzen-Computer nicht durchsetzen können und geben Hilfen für den Computer-Kauf.

Kugel auf Abwegen

Eine Kugel durch ein Roboterprogramm steuern ist kein Problem — es sei denn, das System ist in viele Ebenen zerlegt. Was versuchen Sie mal bei «Runde Duelle» auf dem Amn 87? Das Spiel so schnell zusammenzusetzen, daß Ihnen die Kugel nicht herabstürzt. Der Autor von unserem nächsten Heft hat die Lösung bereits parat.



Computer-Hitzschlag

Ergebnisse Computertests veröffentlichen sich in der großen Hitze nicht auf der Hobby-Dock. Computer und Disketten erleiden so oft einen unvorhergesehenen Hitzschlag. So wird das Produkt-Computern oft zum Ärger. Mit unseren Computertests bleibt Ihnen der unangenehme Weg zum Computertester erspart.

Außerdem in der nächsten Happy-Computer

- «Death Race», Spiel-Lesung für MS-DOS PCs
- So bewirkt Sie sich eines Druckertests
- Lösung «Mail-Message» für Amn
- Prozedur zum Abtippen
- Test des «Adventure-Construction Set» für MS-DOS und Amn 87
- Im nächsten Spiel-Teil: Große Auflösung des STUCK Wettbewerbs
- MS-DOS-Wettbewerb-Disk-CD-Playe und 32.000-Byte-Programm zu gewinnen.

...und jetzt ABONNIEREN

Denn ein Abonnement lohnt sich:

- 8% Preisvorteil
- Kostenlose Lieferung direkt ins Haus
- Sie versäumen keine Ausgabe

Bestellen Sie jetzt – um sich zu sichern mit der nächsten Jahresausgabe.

JETZT AUCH IN DER DDR
Einfach auf der Karte bestellen.

...oder VERSCHENKEN

Jetzt bestellen!
In den Happy-Computer-Sammelboxen sind Ihre Ausgaben immer sortiert und griffbereit!

Die Sammelboxen sind ein willkommener Jahrgang mit 12 Ausgaben und kosten 14,- DM.

Ihre nächste Ausgabe kommt kostenlos, und dann ist jeden Computer-Freund die ideale Geschenk für sein Lieblingsbuch und auch für den Abonnenten in die DDR möglich. Auf Wunsch kündigen wir Ihr Geschenk mit einer entsprechenden Übergabe an. Sie bestellen einfach mit der nächsten Jahresausgabe – alles andere erledigen wir.



Bitte füllen Sie das Formular handschriftlich aus.

COMPUTER

SCHENKEN

BESTELLSCHLEIFTE FÜR EIN GUTBEHALTENES ABOBESTÄNDIGHEIT

Es ist nicht möglich, zu bestimmen, ob eine Zeitschrift schon als ein Geschenk eingereicht ist. Daher ist es möglich, dass die Zeitschrift nicht als ein Geschenk eingereicht ist. Bitte füllen Sie das Formular mit der richtigen Adresse aus.

Ich würde lieber ... **Kostenlos** als **Bonus** zum **Abonnement** erhalten.

Bitte-Artikel als Bonus:

Name/Vorname	<input type="text"/>
Postleitzahl	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>

Bitte, I. Preisgebühr für den Artikel:

Ich würde lieber einen Abonnement z. als **CD** für **XX,XX** €.

COMPUTER

ABONNIEREN

BESTELLSCHLEIFTE FÜR EIN PERSÖNLICHES ABONNEMENT

Ich würde lieber einen persönlichen Abonnement erhalten:

Ja, ich würde lieber einen persönlichen Abonnement erhalten.

Nein, ich würde lieber ein Abonnement erhalten.

Ich würde lieber ... **Kostenlos** als **Bonus** zum **Abonnement** erhalten.

Bitte-Artikel als Bonus:

Ja, ich würde lieber einen persönlichen Abonnement erhalten.

Bitte-Artikel als Bonus:

Name	<input type="text"/>
Postleitzahl	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>
PLZ/Wohnort	<input type="text"/>

Bitte, I. Preisgebühr für den Artikel:

Ich würde lieber einen Abonnement z. als **CD** für **XX,XX** €.

WIE WÄRDEN SIE SICH VERHALTEN?

Das Interview für den ersten Arbeitstag ist für Sie ein wichtiger Moment. Sie werden sich für den ersten Arbeitstag vorbereiten. Wie würden Sie sich verhalten?

- Frage**
- Ich würde mich vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.

- Antwort**
- Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.

- Frage**
- Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.
 - Ich würde mich vorbereiten, aber ich würde mich auch für den ersten Arbeitstag vorbereiten.

Frage

Bitte
mit
Name



Leistungs-Services

Markt & Technik

Verlag Altmannsgesellschaft
Hans-Prinzl-Strasse 2

80333 München bei München

VERLAUF-GARANTIE

- Das von Ihnen beschriebene Unternehmen ist ein erfolgreiches Unternehmen.
- Die Leistungsergebnisse sind ein gutes Beispiel für die Qualität der Arbeit.
- Die erzielten Ergebnisse sind ein gutes Beispiel für die Qualität der Arbeit.
- Das Unternehmen ist ein erfolgreiches Unternehmen.

Frage

Bitte
mit
Name

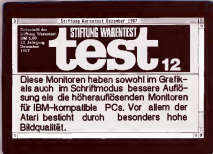


Leistungs-Services

Markt & Technik

Verlag Altmannsgesellschaft
Hans-Prinzl-Strasse 2

80333 München bei München



ATARI SM124



Der Monitor ATARI SM 124 hat eine Bildwiederholrate von 71 Hz. Das heißt: 71 Mal je Sekunde wird das Bild wiederholt, was Sie auf dem Monitor sehen, wenn Sie also völlig ruhig Ihre Augen werden nicht gerast. Folgeerscheinungen wie Ermüdung und Übersättigung, die bei höherer Frequenz auftreten, werden vermieden. Der Monitor ATARI SM 124 erfüllt alle sonstigen Voraussetzungen, die bei Video- und Fernsehgeräten zu erfüllen sind. Er ist als ATARI-Center der ST-Serie.

Der ATARI SM 124 ist Technologie von heute. Und Technologie von heute ist progressiv. Seine Leistungsfähigkeit wird Ihnen schon beim Blick auf das Gehäuse mitteilen. ATARI ist die Computer-Technologie für Menschen, die mit einer Leistung mehr leben wollen.

ATARI-Monitor SM 124 ist ein ATARI-ST-Computer.





Marlboro

100 mg. Tar, 0.9 mg. Nic. av. per cigarette by FTC method.



For healthiest smoking, buy and smoke only the best. The best is Marlboro Lights. Marlboro Lights is the only Marlboro cigarette with 100 mg. Tar and 0.9 mg. Nic. av. per cigarette by FTC method.